Trend

PC HIGHSCORE

14,80 DM ... das Magazin der Spielelösungen!

Ausgabe 5
DM 14,80
SFr 14,80
öS 119,-
Lfr 298,-
HFL 17,50



ÜBER 300 CHEATS, TIPS UND TRICKS!

KOMPLETT GELÖST:

- DAS SCHWARZE AUGE 3 SCHATTEN ÜBER RIVA
- DIABLO
- LARRY 7
- SYNDICATE WARS
- SIEDLER 2: MISSION-CD
- BUD TUCKER
- PRIVATEER 2
- TOMBRAIDER

... UND VIELE MEHR!

4 394132 714802 05

PC HIGHSCORE

ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!

Der Macho am PC

„Im Krieg und in der Liebe sind alle Mittel erlaubt!" So und ähnlich hört und liest es jedermann (pardon: selbstverständlich auch „jedefrau") immer wieder. Also nichts wie ran an den Speck und sich richtig in die Nesseln gesetzt! Wem das allerdings zu gefährlich ist, dem steht seit fast zehn Jahren Larry Laffer zur Verfügung, der kleine Anbaggerer, der mit Hurra immer wieder in seine selbstgebaggerten Löcher fällt. Die abgefahrensten und hinterlistigsten Tricks sind ihm gerade gut genug, um endlich an sein Ziel zu kommen. Kein weibliches Wesen bleibt von seinen permanenten Attacken verschont, wenn es sich nicht schleunigst aus dem Staub machen kann. Anmachen und Aufreißen ist seine einzige Devise, und anstatt in ein Fettnäpfchen zu treten, nimmt er lieber gleich ein Vollbad darin. Wer möchte das nicht auch einmal, ohne sich anschließend hämische Bemerkungen seiner lieben Mitmenschen anhören zu müssen? Denn ist der Ruf hier ruiniert, lebt's sich gänzlich ungeniert: Den PC ganz einfach abschalten, und nur noch die Festplatte ist Mitwisser der virtuellen Schandtaten, die Larry stellvertretend für seinen User begangen hat.



„Das ist ausgemachter Sexismus, Ersatzbefriedigung für beziehungsgestörte, realitätsfremde Computerfreaks und Möchtegern-Machos!" tönt es aus der Ecke der Kritiker. Als Fall für den Psychiater sei derjenige zu bezeichnen, welcher an Computerspielen wie eben Larry (die Version tut hier ausnahmsweise nichts zur Sache) seinen Spaß hat. Ganz egal, wie der Larry-Fan sich zu rechtfertigen versucht, immer ist er entweder von hinterlistiger Schadenfreude beherrscht oder lebt angeblich latent vorhandene sexuelle Abnormitäten aus. Der Verdacht liegt nahe, daß obengenannte Kritiker mit denen identisch sind, die pauschal jeden Internet-Surfer als pädophilen Pornosammler abstempeln. Daß es in einer so gigantischen und unzensierten Einrichtung wie dem Internet auch Auswüchse geben muß, liegt auf der Hand, unseres Mitgefühls kann jeder unmittelbar Betroffene sicher sein. Doch daß durch sogenannte „unmoralische" Computerspiele jemand anderes als der Anwender Schaden nehmen kann, erscheint wohl eher unwahrscheinlich.

Apropos Sexismus und Frauenfeindlichkeit: Die vielen Anruferinnen bei unserer Hotline (Tel.: 04421/93450, mittwochs von 16.00 bis 18.00 Uhr), die nach Lösungshilfen für Larry-Spiele gefragt haben, machten in den meisten Fällen nicht gerade den Eindruck, als würden sie sich ausschließlich aus wissenschaftlichen Interessen mit Larry befassen.

In diesem Sinne wünscht viel Spaß beim Lesen und Lösen

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das gesamte Team von Editorial Services

IMPRESSUM

Verlag:
Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360270
Fax: 07631/360444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Ralf Gramberg, Waltraud Schmidt

Layaut, Satz und Belichtung:
Style of the Arts.
79423 Heitersheim
Tel. 07634/5264-0

Art Director: Michael H. Sichler

Layout: Detlef Kohl, Dieter Trompeter

Heftproduktion: Stephan Striegel

Anzeigenleitung: Peter Pawlowski

Druck: Leykam, Graz

Druckauflage: 90 000

Vertrieb:
Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer, Am Kalischacht 4
79426 Buggingen

Außendienst:
Büro West, Jägerstraße 23
46149 Oberhausen
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch
Betreuung Grosso/Bahnhofsbuchhandel: Reinhard Jansohn, Christian Linke, André Möllers, Bernd Sibbing

Erscheinungsweise: 4 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: (inkl. 15% Mwst.): 14,80 DM

Abo Preis: (6 Ausgaben inkl. Versandkosten): 75,90 DM

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360338, Fax.: 07631/360444

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Konto-Nr. 159492

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

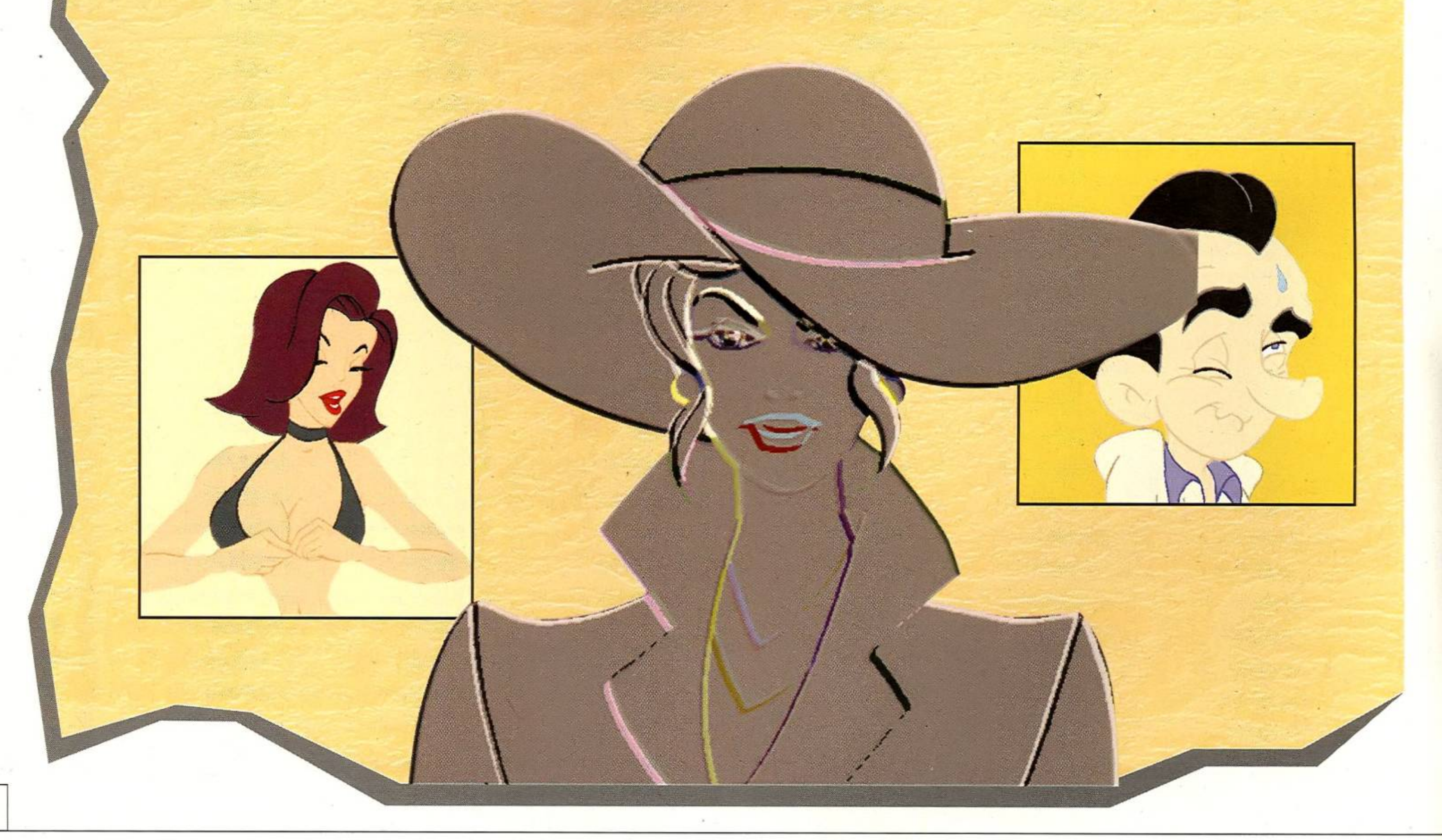
Inhalt

INHALTS-VERZEICHNIS

SPIELELÖSUNGEN

CHEATCORNER

RUBRIKEN



Leisure Suit Larry 7

„Yacht nach Liebe"

Designer Al Lowe schickt seinen Schwerenöter in diesem neuen Abenteuer auf große Kreuzfahrt. Und auch hier läßt Larry der Lüsterne erneut keinen Zweifel daran aufkommen, daß seine liebsten Aufenthaltsorte nun mal die Fettnäpfchen sind. Aber zunächst beginnt die Geschichte da, wo die letzte augehört hat: im Ferien- und Loverparadies La Costa Lotta...

So fängt alles an ...



Ein heißes Spiel!

Die heißbegehrte Shamara hat den Unterhosenhelden im wahrsten Sinne des Wortes ans Bett gefesselt. Dort läßt sie ihn liegen und schenkt ihm eine angezündete Zigarette. Nichtraucher Laffer spuckt den Glimmstengel angewidert aus und steckt dadurch das Liebesnest in Brand. Aber in der Not wird auch ein Larry fündig. Vom linken Nachttisch schnappt er sich ein Haarstrickset und vom rechten eine Schraubzwinge. Er öffnet das Set (mit der rechten Maustaste „Tasche" wählen), verbiegt die Stricknadel daraus mit der Schraubzwinge, und fertig ist der neue Handschellenschlüssel! Inzwischen brennt das Appartement lichterloh, Larry muß so schnell wie möglich raus. Bloß wie? Die gläserne Tür klemmt, der Stuhl zerbricht am Glas, und die Stehlampe ist zu schwer zum Heben. Da muß er sich schon etwas anderes einfallen lassen. Also probiert er es mit einem Anlauf in Richtung Tür (Glastür anklicken, „Andere" wählen und „zerbrechen" über die Tastatur eingeben). Dieser furiose Auftakt beschert Larry eine Schiffspassage auf dem Kreuzfahrtdampfer PMS Bouncy.

Die PMS Bouncy

Nach der Larry-typischen Begrüßung auf dem Schiff wird der Schwerenöter durch den Stewart Peter eingewiesen.



Kulleraugen und Charming-Lächeln: Larrys klassische Baggertaktik.

Dieser Peter mit dem extraweichen „P" überreicht eine Kabinenschlüsselkarte und eine Schiffskarte, also einen Lageplan für alle wichtigen Stationen im Schiff. Im Atrium wartet Larry eine kleine Weile, bis eine Lautsprecherdurchsage verkündet, alle Gäste sollten sich zum Käpt´n Tygh-Wettbewerb in der Lounge melden. Mit Hilfe der Schiffskarte (rechte Maustaste auf Larry klicken, „Karte" wählen) ist der Treffpunkt auch schnell gefunden.



Die Regeln stehen fest, das Spiel kann beginnen!

Nach der üblichen Erklärung der Spielregeln durch den warmen Peter findet Larry in der nun verlassenen Lounge neben einem der Fässer im Mittelgang (schwer zu erkennen) ein rot-weiß gestreiftes Würstchen. Dabei handelt es sich um einen getarnten Dildo, den ersten von den 32, die er im Lauf des Spiels finden muß

Unter Larrys Besitztümern befindet sich auch eine Punktekarte für die anstehenden Wettbewerbe, nämlich Pupsdeck-Hufeisenwerfen, Achterdeck-Bowling, Craps-Turnier, Liebesmeister 2000, Kapitän-Kochmeisterschaft und Der bestgekleidete Mann. Nur wer überall die Höchstpunktzahl erreicht, darf eine traumhafte Woche mit Frau Kapitän verbringen. „TLP-Karte" bedeutet also „Tygh-Liebes-Punkte-Karte".

Durch die kleine Tür unter der Bühne entert Larry das hintere Deck. Dort findet er unter der bananenähnlichen Pflanze einen weiteren Dildo. Anschließend trifft er links auf dem Promenadendeck die dicke Piratin Peggy, die hier herumspaziert.



Peggy, eine emanzipierte Piratin.

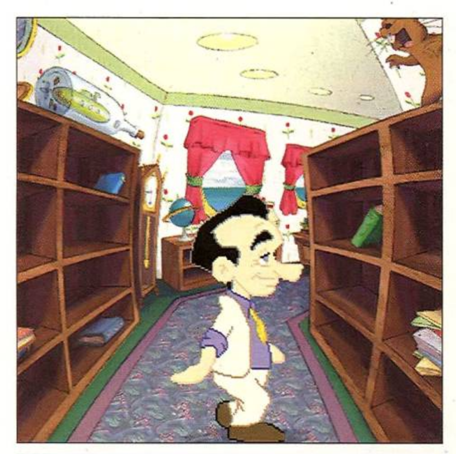
Er drängt ihr eine Unterhaltung auf, will ihren Namen wissen und fragt sie nach allem, was sich so anbietet. Daraufhin plaudert die Frau ein bißchen aus dem Nähkästchen. Von zahlreichen Flüchen begleitet, erzählt sie auch über die kaum bekannte chemische Reaktion von SO-Gleitcreme und Deospray. Mit „Wiedersehen" verabschiedet sich Larry von ihr. Nachdem sie weitergegangen ist, öffnet er den Wasserschlauchkasten an der Wand



Erotischer Siebenkampf.

und holt den Schlauch heraus. Den dritten Dildo findet er unter dem pflanzlichen Biberschwanz.

Weiter links stößt Larry auf das Vordeck, wo er den nächsten Dildo neben der Schafstatue findet. Letztere sieht verlockend aus, und er pflückt eine Kumquat-Frucht. Er wendet sich nun an Rod und produziert mal wieder nicht nachvollziehbare Gespräche. Rod ist der arbeitslose Kinderanimateur, der phantastische Dinge blasen kann - meint er jedenfalls.



Schaue einem Biber immer unter den Schwanz!

Kabine

Über die Schiffskarte erreicht Larry die Bibliothek, wo neben der Standuhr der fünfte Dildo wartet. Nun nimmt er sich zwei Bücher: eines über den Flugzeugbauer Anton Fokker und eines über Elektromagnetismus. Geht er geradeaus und dann rechts, trifft er auf die Bibliothekarin, Victorian Principles, die sich in jeder Hinsicht zugeknöpft gibt. Er spricht sie an und kaut mit ihr alle möglichen Themen durch. Als Frauenkenner hat er sofort bemerkt, daß die Frau mit dem Gouvernanten-Image über ein leidenschaftliches Naturell verfügt. Außerdem findet er heraus, daß sie eine Abneigung gegen die etwas deftigere Literatur hegt. Da sollte sich doch etwas machen lassen, denkt Larry, und labert weiter. Hier sind besonders die selbst eingegebenen Themen unter „Andere" von Belang.



Weniger ist oft mehr.

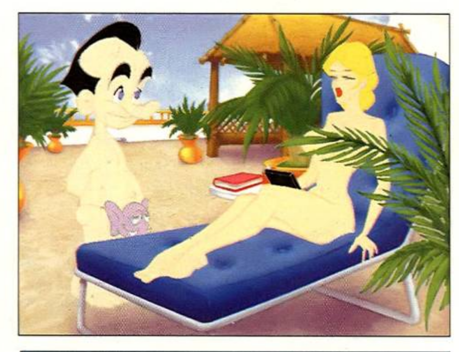
Daraufhin dreht sich Victorian um und tippt auf ihrem Computer herum. Zeit genug für Larry, um sich den Gummikleber unter den Nagel zu reißen. Im Atrium findet er rechts neben dem Champagner-Wasserfall wieder einen Dildo und beschließt, das Schiff zu erkunden. Mit Hilfe der Schiffskarte kommt er zum Kleidungsfreien Pool und entdeckt in den Büschen links vor der Umkleide den nächsten Dildo. Er geht unerschrocken nach links, wo ihm nach einer für ihn typischen peinlichen Prozedur eine Badehose verpaßt wird. Hier lernt er die schöne Drew Baringmore kennen und spricht alles an, was sein Repertoire hergibt. Zum Glück hatte er sich vorher über den Ingenieur Fokker schlau gemacht, dies scheint das Lieblingsthema der Studentin Drew zu sein. Larrys Interesse wird nun von dem Buch geweckt, das sie neben sich liegen hat. Die „erotischen Abenteuer des Herkules" scheint ein interessantes Werk zu sein. Bemerkenswert ist auch die Geschichte mit dem Koffer, den Drew seit ihrer Ankunft auf dem Schiff schmerzlich vermißt.



Oops!

Außerdem vermittelt sie Larry profunde Kenntnisse über einen Cocktail namens „Riesenerektion", dessen Herstellung überaus zeitaufwendig sei. Nach dem „Wiedersehen" entdeckt Larry auf einem Tisch eine Illustrierte. Die Titelstory behandelt ein Countryduo, das den Namen „Die Möpse" trägt. Nun möchte er aber endlich seine Kabine sehen.

Mit Hilfe der Schiffskarte findet er sie, sie trägt die Nummer „0". Schön groß ist sie ja, aber... Nachdem der erste Schock überwunden ist, findet Larry hinter einem



Fatal wird's, wenn der Elefant den Rüssel hebt.

Eimer den achten Dildo. Nach einem kurzen Blick auf das Feldbett beschließt er, ein kleines Nickerchen zu machen. Noch immer etwas müde, fischt er später eine Spraydose gekonnt aus dem Abflußrohr der Toilette.

Ein bißchen Toilettenpapier kann auch nie schaden. Zurück am FKK-Pool, fragen Larry und sein Elefant Drew wieder aus, und zwar vor allem über ihr Buch. Das Mädel vermacht Larry die Lektüre, und der eilt damit zur Bücherei. Wieder gilt es, Victorian abzulenken. Während sie immer neue Begriffe in ihren Computer tippt, schafft es Larry, sich das gelbe Buch vom Stapel zu schnappen, den Umschlag von dem langweiligen Werk „Prüde und Stolz" zu entfernen und diesen über die „erotischen Abenteuer des Herkules" zu stülpen. Schließlich landet die „neue" Lektüre auf dem Stapel. Larry eilt zurück zu seiner Kabine, wo er einen Dildo hinter der Toilette findet.

Liebesmeister 2000

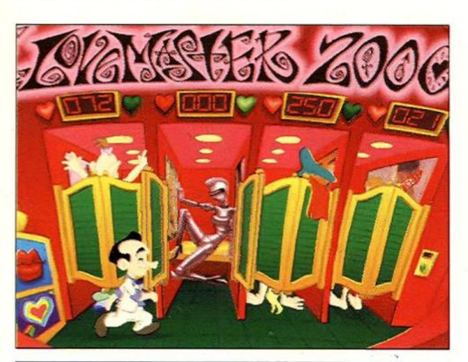
Für den Wettbewerb „Liebesmeister 2000" sucht er nun die entsprechend deklarierte Kabine auf dem Zwischendeck.

Oberhalb der Schwingtür zur ersten Liebesbox rechts entdeckt er wieder einen Dildo, dann führt er seine TLP-Karte in den Lippenleser links ein. Danach übt er sich als Liebhaber. Nach dem blamablen Ergebnis drückt er noch schnell den grünen Knopf rechts und eilt aus dem Raum. In seiner Kabine kann er Dildo Nr. 11 unten links hinter den Röhren hervorholen.



Ein heißes Spiel!

Voller Erwartung sucht er den Bücherwurm Victorian auf. Sie scheint tatsächlich das Buch gelesen zu haben. Larry wird es heiß unter seiner Kutte, aber er reißt sich zusammen. Zuerst nimmt er den Dildo hinter der Ananas und gibt dann Belanglosigkeiten über das Wetter von sich. Die erotische Lektüre scheint bei Victorian Wunder gewirkt zu haben – sie kann sich nicht mehr beherrschen und zieht den kleinen Mann über den Tisch.

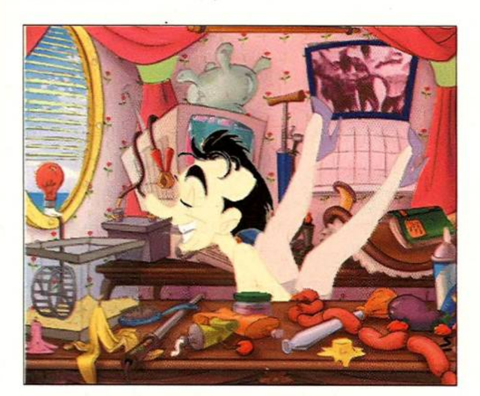


Auch hier ist wieder Hochleistung angesagt.

Anschließend braucht Larry neue Klamotten. Er schleicht in seine Kabine, kleidet sich neu ein und beschließt, das Gespräch mit Victorian in der Bibliothek fortzuführen. Er packt sie bei ihrem Stolz („Sex", „Beweis es", „Liebesmeister 2000") und bringt sie tatsächlich dazu, mit seiner TLP-Karte den Wettbewerb zu seinen Gunsten zu entscheiden.

Leute machen Kleider

Per Schiffskarte findet Larry auch den Raum mit dem Kleidungswettbewerb. Neben dem Computer verbirgt sich erneut ein Dildo.



Ein Schalk, wer Schlimmes dabei denkt.

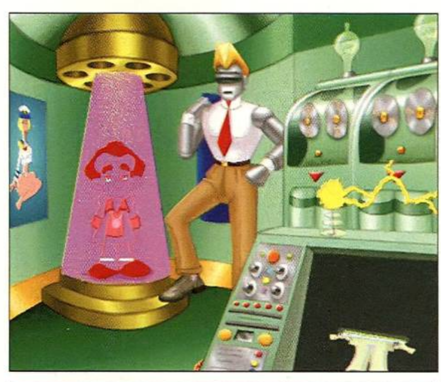
Angestrengt sucht er nun das Lesegerät für die Punktekarte. Am Reißverschluß der männlichen Puppe wird er schließlich fündig. Auch in diesem Wettbewerb geht der erste Versuch voll daneben. Immerhin findet er ganz allein Kapitän Queegs Ballsaal und marschiert durch die großen Türen hinein. Sofort sieht er den Dildo auf der Bühne, erst danach erblickt er die Textildesignerin Jamie Lee Coitus.

Larry drängt auch ihr alle möglichen Gesprächsthemen auf, bis er unter dem Stichwort „Andere" den Hinweis „Freizeitanzug" gibt. Die Designerin ist von dem Plastikdreß ganz angetan, für eine Eigenschöpfung fehlt ihr aber leider noch etwas Polyester. Nach dem Gespräch findet Larry einen Dildo neben der Statue rechts und nach einem erneuten Smalltalk mit Jamie Lee einen weiteren neben einem Säulenstuhl.



Die läßt Larry lieber aus.

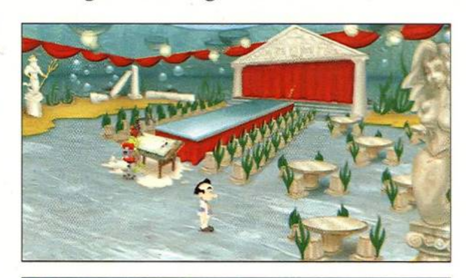
Als nächstes Ziel wählt der Mann im Polyesteranzug den „El Replicant"-Statuengarten. Am Fuß der männlichen Statue findet er einen Dildo und am Fuß der Venus von Milo (Fuß anklicken, dann „ansehen" und „nehmen") ein Paar Würfel. Auch die nimmt er an sich und wird augenblicklich mit den Auswirkungen konfrontiert. Auf dem Weg zum Atrium hinterläßt er einen heulenden Bildhauer vor einem Haufen Würfel. Neben dem Eingang zur Bücherei lehnt der nächste Dildo. Jetzt kann Larry auch wieder den Statuengarten betreten, um auf dem Werkzeugkasten auf dem Gerüst der zerbröselten Venus einen herrenlosen Schraubenzieher zu finden.



Wenn das man gutgeht ...

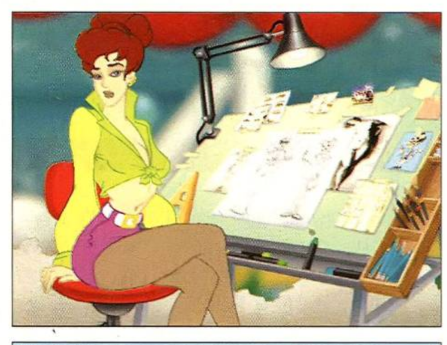
Auf der Schiffskarte sucht er den „Nur-für-Angestellte"-Raum neben dem Kasino. Die Tresortür am Ende scheint schwer gesichert zu sein, doch das ist für einen Laffer kein Hindernis. Er spaziert einfach bis zur Eisentür und drückt diese auf („Andere" wählen und „drücken" eingeben). Im Raum dahinter liegt ein kleiner Dildo hinter einem Stuhl rechts. Neben der Kaffeemaschine findet er eine Tube SO-Gleitcreme

Extra Feucht und an der Pinnand ein Überbrückungskabel, Jackpotvermeider genannt. Die Nachrichten am Korkbrett liest er so lange, bis sie sich wiederholen. Er probiert zwar noch alle Schließfächer aus, aber der Erfolg läßt auf sich warten. Dann marschiert er auf die Brücke. Dort klettert er die Leiter hinauf und betrachtet die Segel. Und siehe da, sie sind aus Polyester. Doch leider sind sie nicht gehißt, so daß Larry nach unten steigt und durch die Tür auf die Brücke wandert. Dort begrüßt ihn neben einem riesigen Dildo auch ein Hund, der die Segelsteuerung bewacht.



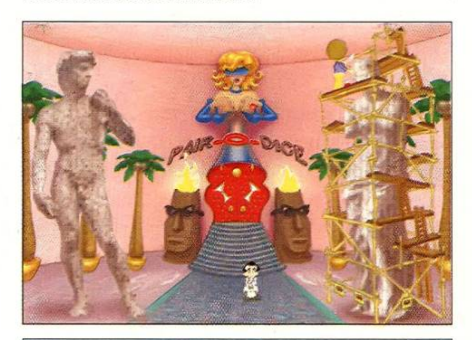
Alles Gute kommt von oben.

Larry öffnet mit dem Schraubendreher den Kasten unter dem Rettungsring. Mit Hilfe des Überbrückungsdrahts verbindet er die Lautsprecheranlage mit der Segelsteuerung. Oben auf dem Mast bestaunt er nun das Ergebnis jeder Durchsage. Von der Schufterei hungrig geworden, sucht er das Bord-Restaurant auf. Er leckt an der verlockend aussehenden Eisstatue von Käpt´n Tygh und horcht dann an der Tür hinten im Raum („lesen" und „hören"). Links am Büfett nascht er am Bohnen-Dip und fischt vorne aus dem Salat einen Dildo. Rechts verwickelt er nun den chinesischen Fleischschneider in ein Gespräch und bekommt eine Portion Schweinefleisch. Das reicht ihm aber nicht, und er verlangt eine zweite Dose. Das überfordert den Smutje, so daß er im Lager verschwindet. Das ist die Gelegenheit. Larry findet einen weiteren Dildo, als gestreiftes Würstchen getarnt, dazu ein Fleischermesser und die Glühbirne aus der Wärmelampe.



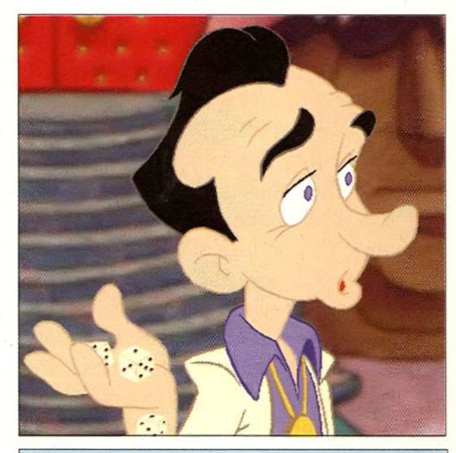
Hoppala!

Er eilt wieder zur Brücke und entert den Mast. Nach der nächsten Durchsage rauscht das Segel hoch, und er kann mit dem Fleischermesser ein Stück Polyestertuch herausschneiden.



Warum nicht auch Glück im Spiel?

Eine weitere Durchsage wickelt den heimlichen Segelschlitzer allerdings um den Mast. Am nächsten Tag eilt Larry in den Ballsaal zu Madame Coitus. Jamie Lee ist ansprechbar, und nach dem üblichen Tratsch bietet er ihr das Segeltuch an („Benutze"). Bald darauf schleicht er wieder in seine Kabine. In einem neuen Anzug marschiert er zurück zum Ballsaal, liest die Mitteilung von Jamie Lee an der Tür und benutzt den Bühneneingang. Wieder einmal ist er der Star einer Show. Die Zuschauer sind von seinem Anzug so hingerissen,

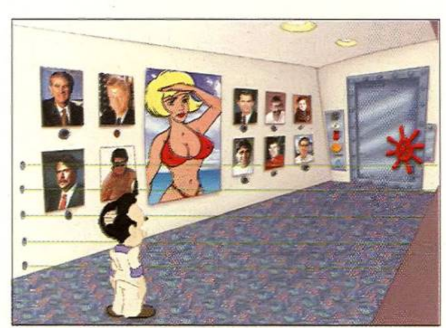


Die Würfel sind gefallen.

daß die Fetzen fliegen. Und wieder einmal huscht ein nackter Larry durch die Flure. Zum Glück hat er mehrere dieser Freizeitanzüge in seinem Schrank. Neu ausstaffiert, sucht er nochmals den Kleiderwettbewerb auf. Wieder scannt er die TLP-Karte bei der Schaufensterpuppe, und dieses Mal geht er ganz eindeutig als Sieger hervor.

Wer wagt, würfelt

Im „Würfelpaar"-Kasino sieht Larry einen Dildo auf einem Barhocker im unteren Stockwerk. Allerdings macht ihm die versnobte Meute am großen Spieltisch keinen Platz. Kurz entschlossen stürmt er ins Restaurant und verschlingt den Bohnen-Dip.

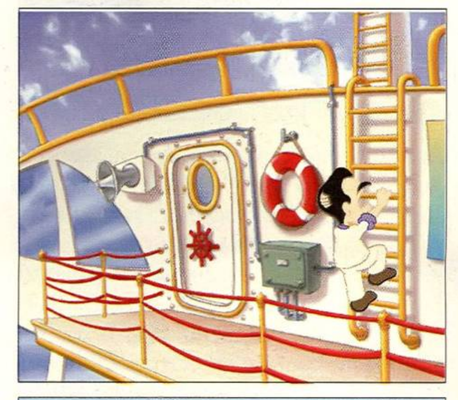


Guter Rat ist teuer.

Wieder im Kasino, läßt er den Bohnen am Spieltisch freien Lauf (auf Larry klicken, „furzen"). Schließlich ist er mit dem Croupier allein. Er wischt mit dem Klopapier die Würfel von der Venus-Statue ab, denn ohne Klebstoff laufen sie einfach besser. Jetzt kann er ein Spielchen wagen: Er bekommt von Jacques die Würfel, tauscht diese schnell gegen die eigenen, gezinkten aus und gewinnt („spielen", „benutze gezinkte Würfel"). Das Glück läßt nicht lange auf sich warten, und es kommt außer dem Baren auch noch das Wahre hinzu: Dewmi Moore schnappt sich den Gewinner und schleppt ihn ab – allerdings nur zu einer Partie Striplügen in ihrer Kabine. Auch hier gewinnt der große Kleine (die Regeln durchlesen und immer wieder abspeichern, es ist nicht einfach, aber nachher macht es Spaß). Dewmi ist eine schlechte Verliererin. Nach dem Slip wäre der BH an der Reihe, aber sie macht es spannend und schiebt Larry einen präparierten Drink zu.

Zerschlagen und wieder einmal ohne Anzug wacht der Arme in der Badewanne auf. Nachdem er sich in seiner Kabine mal wieder neue Kleidung besorgt hat, sucht er Dewmis Kabine, Nr. 510, auf. Der Vogel ist ausgeflogen, aber dafür findet er auf einem kleinen Tisch eine Dose Orgasmuspuder.

Auf dem Promenadendeck fängt er die dicke Peggy ab und unterhält sich mit ihr über einen Kabinenjungen und den Aufenthaltsraum für Angestellte. Sie gibt ihm einen Tip, wo er den Jungen mit dem merkwürdigen Namen Xqwtzs finden kann.



Larry geht hoch.

Der hurtige Larry eilt zum Raum „Nur für Angestellte" und versucht das entscheidende zweite Schließfach unten links zu öffnen. Aber leider kennt er die Kombination nicht.

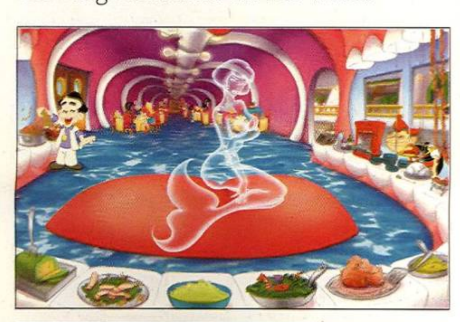
Er sucht also nochmals die Holzbein-Lady auf und fragt sie danach. Das Schließfach läßt sich nun tatsächlich mit 90-60-90 öffnen. Dahinter verbirgt sich ein Orientale, den Larry zu allen Themen befragt und ihm schließlich noch ein paar schmutzige Bildchen abkauft.



Dich kriege ich auch noch rum!

Danach ist der warme Peter an der Reihe, er wartet im Atrium auf den Mann im Plastikdreß. Larry nervt den Kerl mit seinen Fragen und verwickelt ihn anschließend noch in einige dumme Telefonstreiche, die er mit Hilfe des weißen Servicetelefons an der Wand ausheckt (für jeden Streich einen Punkt).

Der nächste Dildo ist auf dem Balkon links oberhalb der Rezeption zu entdecken. Wieder auf dem Promenadendeck, quetscht Larry Peggy über den Kabinenjungen aus. Er erfährt, daß der Orientale dringend einen Paß benötigt. Dafür könnte Peter, der Mann an der Rezeption, der Richtige sein. Doch der rückt Larrys Paß nur gegen einen Ausweis mit Foto raus. Kurzerhand pinselt Mr. Laffer den Gummikleber aus der Bibliothek auf eins der Schmuddel-Bildchen und pappt dieses auf die Schlüsselkarte. Diesen „Ausweis" reicht er Peter, und dieser rückt daraufhin den Personalausweis raus. Mit seinem Paß in der Tasche eilt Larry zu dem Kabinenjungen, der noch immer auf seinem vermutlich fliegenden Teppich sitzt. Xqwtzs ist hellauf begeistert von dem Papier und verschwindet. Als Belohnung fischt sich Larry den Hausmeister-Generalschlüssel vom Clownsgesicht links an der Wand.



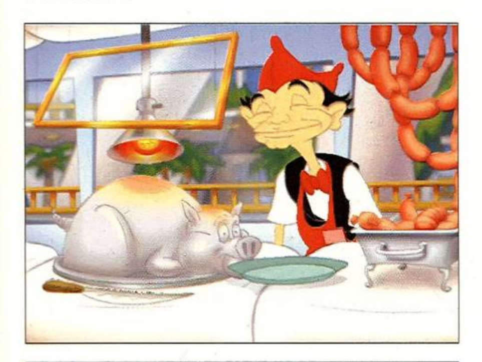
Bohnendip macht Larry fit.

Falls sich der Spieler übrigens über dieses abgedrehte Game wundert, kann er im Hilfe-Pulldownmenü „Über" anklicken. Hier werden nämlich die Programmierer und Designer vorgestellt, und außerdem ist in dem Bild auch der 25. Dildo zu finden.

Larry sucht etwas Ruhe in seiner Kabine. Beim Spülen der Toilette fällt ihm auf, daß ein Wasseranschluß gänzlich fehlt. Aber der kluge Mann hat ja vorgebaut und schraubt den Feuerwehrschlauch ans WC. Ein nochmaliges Spülen gibt der Geschichte den letzten Kick.

Die Möpse im Pool

Auf dem Pupsdeck findet er im Pool zwei üppig gebaute Frauen, die einem intelektuellen Gespräch nicht ablehnend gegenüberstehen.



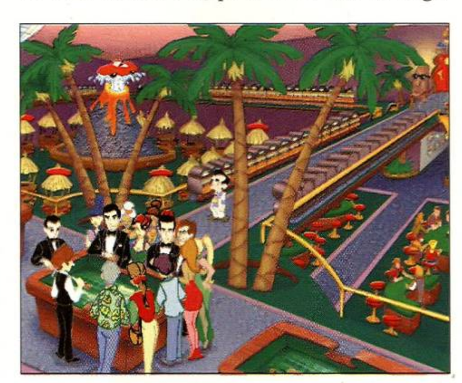
Schwein gehabt.

Also spricht Larry wieder alles an, was er kennt, und bekommt heraus, daß die beiden Busenwunder auf den erstbesten Mann abfahren, bei dem Radlerhosen, Silikon-Gleitmittel und Hitze zusammentreffen. Das hört Larry mit besonderem Entzücken. Mit Schwung betritt er die Lounge und geht nach Süden zum Barkeeper. Er redet durch das Fenster mit ihm und entdeckt währenddessen links hinter dem Rahmen versteckt einen weiteren Dildo. Er bestellt eine „Riesenerektion", das verschafft ihm die nötige Zeit. Während der Barmann beschäftigt ist, schlüpft er durch die Tür in die Umkleidekabine der Western-Tanten aus dem Pupsdeck-Pool. Vor dem Spiegel steht eine Dose Deospray, die er gegen die Dose mit dem Gleitspray austauscht.



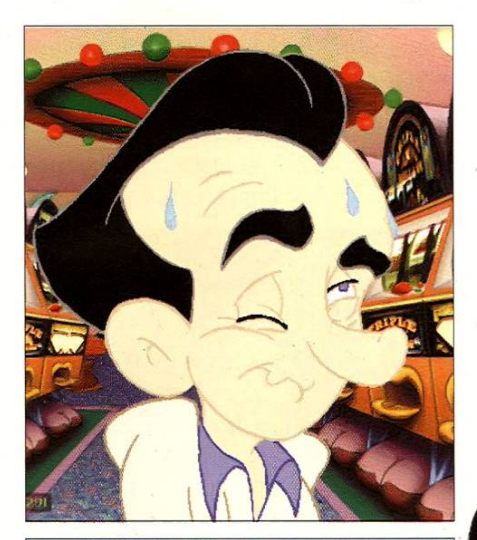
There's no business like show-business.

Hinter dem Heuballen versteckt sich ein weiterer Dildo. Bei der Stereoanlage im Regal handelt es sich um ein Karaoke-Gerät, das Larry gleich ausprobiert. Nachdem er alle Songs durchgespielt hat, drückt er den roten Knopf neben der Anlage.



Keiner will den Kleinen.

Beim Verlassen der Umkleideräume bemerkt er den heruntergelassenen Mastkorb mit der Beleuchterfunzel. Diesen Spot schaut er sich genauer an. Er will gerade die Glühbirne daraus entfernen, als diese zerspringt. Nicht ohne Hintergedanken schraubt er die Birne aus der Wärmelampe in die Fassung. Anschließend bestellt er nochmals eine „Riesenerektion" und drückt in der Umkleidekabine denselben roten Knopf. Der Mastkorb fährt nun hoch. Den Kopf noch immer voller Dummheiten, geht

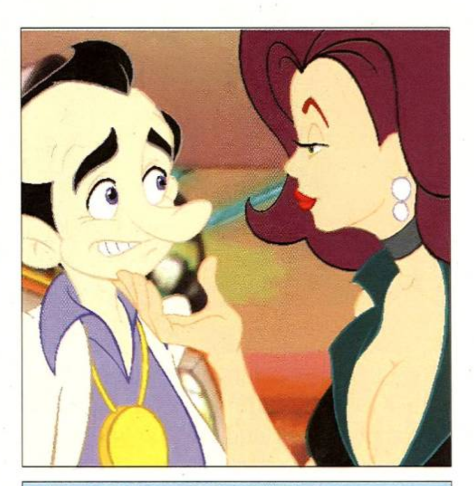


Alles paletti?

er in die Bibliothek und wählt den Biber auf dem Regal an, um ihn zu melken („Andere", „melken" über Tastatur eingeben). Daraufhin erscheint ein kleines Osterei oben links, und Larry eilt zurück zur Lounge.
Dort ist bereits einiges los, die Möpse sind voll in Aktion. Auch Larry wird in die Vorstellung mit einbezogen und kann die chemische Reaktion kaum erwarten ... Einige Zeit später schleicht wieder einmal ein nackter kleiner Mann durch die Gänge zu seiner Kabine...

Pferdehintern und Löcher in den Kugeln

Mit einem neuen Anzug versehen, sucht Larry nochmals die Lounge auf. Im Chaos auf der Bühne findet er eine Schnur mit Lämpchen und weiter links eine Fernbedienung. Frohen Muts trabt er zum Hufeisenwerfen. Dort findet er einen Dildo rechts neben dem Champagner-Fluß. Als Kartenschlitz für die TLP-Karte fungiert hier der Pferdehintern.



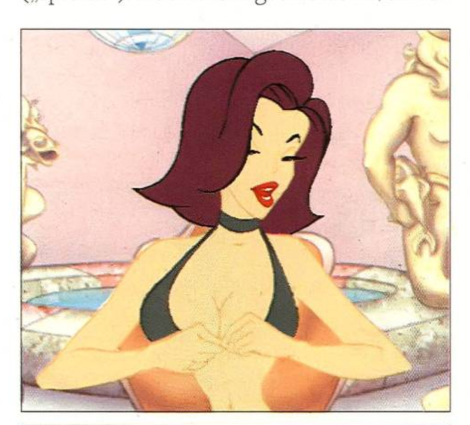
Zur Sache, Schätzchen.

Kaum ist die Karte eingeführt, schnappt sich Larry eins der Hufeisen und wirft (auf Ringe klicken, „spielen"). Doch er hat Pech, und alle landen im Meer. Dem muß abgeholfen werden. Er schaut die Fangstange genauer an und stellt fest, daß sie aus Eisen besteht. Er erinnert er sich an das Buch über den Elektromagnetismus in der Bücherei, holt seine Karte aus dem glitschigen Pferdehintern und geht in den „El Replicant"-Statuengarten. Dort klettert er das Gerüst hoch und wickelt oben die batteriebetriebene Lämpchenschnur um das spitze Ende der Hufeisenfangstange. Wieder beim Wettbewerb, stempelt er seine TLP-Karte erneut im Hintern ab, schaltet die Fernbedienung ein und spielt eine neue Runde. Das Lesen hat sich gelohnt, der Gewinner steht fest.



Larry 7

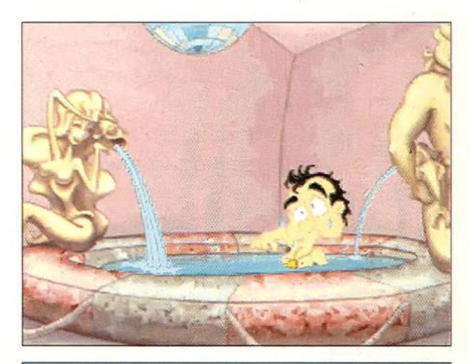
Larry schlendert nun zur Bowlingbahn. Seine Punktekarte schiebt er dem Walroß ins Maul und findet dafür einen Dildo hinter dem Nashorn. Der Meister der Kugeln schnappt sich die nächste und legt los („spielen"). Doch das Ergebnis ist miserabel.



Überraschung!

Also wendet sich Larry ab und sucht den Raum des Kabinenjungen Xqwtzs auf. Dort öffnet er das Lüftungsgitter mit dem Schraubendreher und schlüpft hinein. Die Geräusche in der stockfinsteren Umgebung versprechen wahre Sinnenfreuden. Im Dunkeln ist gut munkeln, denkt Larry und zieht sich aus (am Rand rechts ist Larry zu finden, anklicken und „ausziehen" wählen).

Es ist kaum verwunderlich, daß er sich auf dem Wettbewerb um den besten Nachtisch wiederfindet, wo er, nun bei Licht, nackt auf einem Elch sitzt. Und es ist nun schon die Regel, daß der kleine Mann im Adamskostüm verstohlen in Richtung Kabine schleicht.



Feucht macht Spaß.

Dort trifft er eine geheimnisvolle, schwarz gekleidete Schönheit, die ihm auch schon beim Dessert-Wettbewerb aufgefallen war. Nun steht sie vor dem nackten Laffer und deutet schon einmal an, was sie unter Belohnung versteht, wenn er ihren Gatten einen Kopf kürzer macht. Die Frau pustet ihn glatt von den Füßen. Mühsam rappelt er sich wieder auf. Die Dame ist weg und hat nichts außer ihrem Taschentuch zurückgelassen. Mit diesem geht Larry ins Restaurant und von dort hinten durch die Tür in den Nachtischraum. Der Stuhl vorne links riecht laut CyberSniff 2000 genauso wie das Taschentuch. Und richtig, unter der Sitzgelegenheit findet Larry eine Lebensversicherungspolice der Schönheit. Darauf steht ihr Name.



Wo ist das Luder?

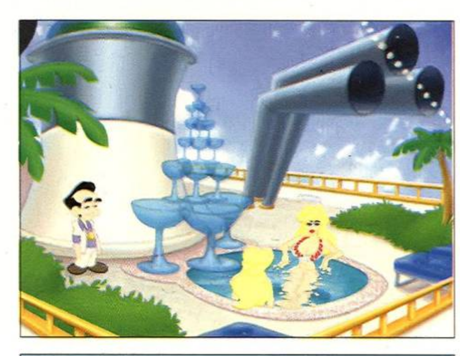
Jetzt müßte nur noch ihre Kabine herausgefunden werden. Larry wendet sich an Peter, der sich aber bei dem Namen „Annette Ammbumsen" stur stellt. Also benutzt 006 das weiße Servicetelefon und wählt zweimal Aristoteles Ammbumsen. Anschließend will er von Peter seinen Kontostand wissen. Dazu muß der Portier den Platz verlassen, Larry betrachtet schnell das Telefon auf dem Tresen und drückt die rote Wahlwiederholungstaste. In der Schiffskarte taucht nun ein neuer Raum vor der Lounge auf. Eine Glastür schirmt zwar den Eingang der „Suite des Besitzers" ab, aber sie ist offen. Auf leisen Sohlen schleicht Larry in das dunkle Schlafzimmer und schnüffelt am Bett. Aufgeheizt hüpft er hinein und läßt die Puppen tanzen.



Ein heißes Spiel!

Da geht das Licht an, und Annette kommt herein. Larry hat es geschafft, der alte Gatte hat diese Aufregung nicht überlebt. Daraufhin hat die frischgebackene Witwe nichts besseres zu tun, als Larrys Klamotten aus dem Fenster zu werfen. Auf dem Weg in seine Kabine begegnet Windel-Larry einer Mutter mit Kind. Wütend kehrt er zur Luxussuite zurück und muß dieses Mal die Türglocke läuten. Frau Ammbumsen läßt sich das aufgedrängte Gespräch nur widerwillig gefallen, muß aber klein beigeben. Larry gibt ihr die Lebensversicherungspolice, woraufhin sie ihm eine Aktie über 500 Millionen Dollar schenkt. Enttäuscht über Geld statt Liebe verschwindet Larry im hinteren Laderaum. Die Tür kann er mit dem Hausmeisterschlüssel aufschließen.

Staunend sieht er die emsigen Biber und die Bowlingpin-Behälter. Dabei denkt er an die Worte der dicken Peggy, die durch eine bestimmte chemische Reaktion zu ihrem Holzbein kam. Er öffnet die kleine Tür zum Bowlingpin-Behälter und sprüht jede Menge Deospray hinein. Das Damentaschentuch reibt er mit der SO-Gleitcreme Extra-Feucht ein. Auf der Bowlingbahn schiebt er seine TLP-Karte wieder dem Walroß ins Maul, dann reibt er die Bowlingkugel mit dem Taschentuch ab und fängt an.



Was für Rohre.

Jetzt ist er zugegebenermaßen der Spieler mit dem größten Bums und damit auch Gewinner des Bowling-Wettbewerbes.

Nur nichts anbrennen lassen

In der Kombüse findet er den dreißigsten Dildo rechts bei den Würstchen. Gezielt sucht er sich die Zeitung aus, in der ein Fisch eingewickelt ist. Danach steckt er den Topf links unten auf dem Tisch in seine Tasche und läßt das Salz gleich hinterherfallen.

Die jetzt fischlose Zeitung offenbart eine Seite mit Kochrezepten. Larry sucht sich eines aus und liest etwas von Ingredienzen wie Bibermilch,

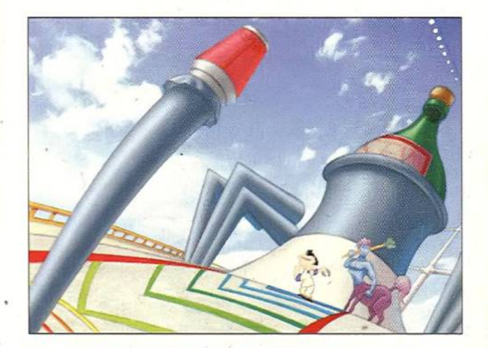


Schimmel, Zitronensäure und Kumquats. Mit einem leichten Grinsen probiert er schnell noch mal den Kaviar-Meister 2000 aus. Er geht in den unteren hinteren Laderaum, den er mit dem Hausmeisterschlüssel öffnen kann. Irgendeinen der pelzigen Nager sucht er aus und holt sich die Bibermilch („Andere" wählen und „melken" eintippen). Nach diesem für die Biber sehr spannenden Erlebnis trabt Larry zum Bugladeraum. Auch dieser läßt sich mit dem Schlüssel öffnen. Es dauert nicht lange, und ein entsprungener Gorilla haut Larry einen Koffer auf den Schädel. Bei näherem



Wer die Wahl hat, hat die Qual.

Hinriechen entdeckt Larry, daß es sich hierbei um den von Drew Baringmore vermißten handelt.



Die Stange kenn' ich.

Dieser leichte Duft nach Sonnencreme weckt in Larry wieder eindeutige Gefühle. Als er sich umsieht, findet er links zwischen den Koffern den vorletzten Dildo. Jetzt eilt er zur Kapitänskajüte und wirft einen Blick auf den Punktestand. Hochzufrieden klopft er die Tür zur Dame seines Herzens („Andere" und „klopfen" über die Tastatur eingeben). Doch statt der wohlgeformten Schiffsführerin Tygh erscheint das dumme Gesicht des vorherigen Siegers. Schwer enttäuscht marschiert Larry zum Kleidungsfreien Pool und findet im Busch rechts vor der Umkleidehütte den letzten Dildo. Dann erzählt er der langbeinigen blonden Drew von dem gefundenen Koffer. Die ist begeistert und willigt ein, Larry zu seiner Kabine zu begleiten. Allerdings hat sie sich wohl in die Dusche verliebt, nicht in den lüsternen Larry.



Cheese!

Der hat überhaupt keine Lust, sich den Abend verwässern zu lassen, und greift zur Klo-Spülung. Der Wasserkreislauf funktioniert, und die Biene rennt nicht nur aus der Dusche, sondern sehr zum Leidwesen von Larry auch aus der Kabine. Nun muß er sich anderweitig abreagieren. Er geht ins Atrium und benutzt das weiße Servicetelefon für einen weiteren Streich. Zurück in seiner Kabine, entdeckt er bereits Schimmel auf dem Boden der Dusche. Jetzt fehlt ihm nur noch Zitronensäure. Da fällt ihm der Barkeeper ein. An der Bar der Lounge ordert er einen Limettensaft pur. Mit allen fünf Zutaten im Gepäck marschiert er wieder in die Kombüse. Auf dem Tisch steht der CyberKäse-2000-Automat, den er mit der Bibermilch benutzt. Den so gewonnenen Biberkäse vermanscht er mit den reifen Kumquats, und für den krönenden Abschluß sorgt das aufgetragene Orgasmuspulver.



Was für ein großer Hut.



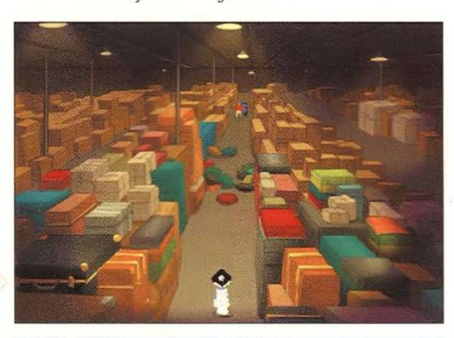
Standing Ovations.

Ein Blick gilt noch der Pythonschlange und dem Pudel (wenn dieser nicht schon vorher zu sehen war), und dann geht´s raus aus der Schiffsküche. Schnell hat er mit seinem duftenden Käse den Raum für den Kochwettbewerb gefunden. Dort stellt er seine Quiche de Larry aufs Förderband und wartet gespannt das Ergebnis ab. Die Jury ist förmlich aus dem Häuschen und verleiht dem Käsemeister den ersten Preis. Eigentlich hat Freund Larry nun alle Wettbewerbe für sich entschieden.



Auf zum lustigen Bibermelken. .

Also her mit Frau Käpt´n, denkt er, und eilt zu ihrer Kabine. Nachdem er angeklopft hat, muß er zur Seite springen, denn der vorherige Sieger wird gerade davongetragen. Trotz dieser eindeutigen Warnung stürmt Larry die Kajüte.



Meinen Koffer bitte!

Leider hat Madame Kapitän kein Interesse an dem mickrigen Laffer. Erst aus einem aufgedrängten Gespräch erfährt Larry, daß sie nichts lieber täte, als einen Supertanker zu befehligen. Kein Problem für Aktionär Laffer. Stolz reicht er der blonden Schönheit das Wertpapier, und das weckt endlich die Liebeslust der gut gebauten Schiffsführerin...



Der Vorjahressieger: Al Lowe.



Das Schwarze Auge: Schatten über Riva

Die „Nordland-Trilogie" geht in die dritte Runde: Nachdem die Orkenhorden in den ersten beiden Teilen erfolgreich von ihrem schändlichen Tun abgehalten werden konnten, belagern sie jetzt die Stadt Riva. Eine Invasion droht, und die Angst geht um. Sind bereits Verräter in der Stadt? Eine kampferprobte Truppe, bunt gemischt aus Magiekundigen und erfahrenen Kämpfern, macht sich auf, die Hintergründe aufzudecken und die Gefahr abzuwehren.

1. **Start im Traviatempel**
   - Nebenhandlung: Der Boronsacker
   - Nebenhandlung: Die Abschlußprüfung
   - Nebenhandlung: Die Zwergenmine
2. **Die Kanalisation**
3. **Der Turm des Magiers** (Anfänge)
   - Nebenhandlung: Der Magierturm (Der Rest)
   - Nebenhandlung: Die Windsbraut
4. **Der Mordverdacht**
   - 4a. Der zweite Mordverdacht
5. **Die Vampirin**
6. **Der Drache / Die Feste der Stadt**
7. **Die Abendstern**
8. **Die Königin**



Wie schon die vorigen Teile bietet auch „Schatten über Riva" eine Fülle von Nebenhandlungen und Aufgaben, deren Erfüllung nicht immer in Verbindung mit der Haupthandlung steht. Es kommt der Atmosphäre aber sehr zugute, auch diese „Quests" zu spielen. Die nachfolgende Lösung konzentriert sich auf die Haupthandlung und behandelt die Nebenstränge nur am Rande.

An den Hauptpunkten müssen die Helden teilnehmen, um das Abenteuer zu vollenden. Ab Punkt Nummer vier gerät die Gruppe immer tiefer in die Verwicklungen der Stadt, so daß ab diesem Zeitpunkt keine freie Termingestaltung mehr möglich ist. Vorher kann man sich im Prinzip unbegrenzt Zeit lassen, um sich zu erholen, die Stadt kennenzulernen und sich weiterzubilden.



Auf dem Stadtplan sind die Gebäude von oben zu sehen. Alle wichtigen Orte können mit Notizmarkern gekennzeichnet werden.

Die Zusammenstellung der Gruppe

Bei der Auswahl der Charaktere empfiehlt sich ein ausgewogenes Verhältnis aus Kämpfern und Zauberkundigen. Die Kämpfe sind teilweise sehr schwer, und das Programm selbst besteht darauf, daß die Figuren wenigstens bis Stufe 6 ausgebildet sind. Sollte keine Gruppe aus den vorigen Teilen vorhanden sein, die der Spieler übernehmen kann, bietet das Spiel die Möglichkeit, die frisch ausgewählten Charaktere automatisch bis zur sechsten Stufe zu steigern. Das spart natürlich eine Menge Zeit, ist aber nur bedingt empfehlenswert. Erfahrene DSA-Spieler werden eventuell eine Vorstellung davon haben, welche Fähigkeiten ihre Gruppe haben soll, während das Programm bei den Steigerungsversuchen eher nach willkürlichen Prinzipien vorzugehen scheint.
Die Heldengruppe, die für die folgende Lösung Pate steht, besteht aus dem Kampfmagier Mumpitz, der Hexe Jeanie, der Waldelfin Tira, dem Zwerg Shorty, dem Krieger Cohen und der Streunerin Jazz. Die Namensgebung bleibt natürlich dem Spieler überlassen.
Mit dieser Gruppe wurden schon die Teile eins und zwei der Nordland-Trilogie gespielt, und sie hat sich als allen Anforderungen gewachsen gezeigt. Zur Grundausrüstung sollten immer folgende Dinge gehören, die nicht extra erwähnt, aber teilweise dringend benötigt werden: ein Satz Dietriche, ein Seil, Zunderkästchen und Fackel, ein Zauberstab mit dem zweiten Stabzauber (dient als Lichtquelle) und eine Brechstange. Natürlich dürfen auch Waffen und Rüstungen sowie etwas Proviant nicht fehlen, aber das versteht sich wohl von selbst.

Das Abenteuer beginnt...

Nachdem die Gefahr für Lowangen und Umgebung gebannt war, drangen Gerüchte bis zu den Helden vor, die besagten, daß der Hafenstadt Riva ein Angriff durch eine Orkarmee bevorstehe. Also machte sich die Gruppe auf den Weg, um in Riva nach dem Rechten zu sehen.

Der Traviatempel

Riva, 15. Rahja (12),17 nach Hal
Kaum in Riva angekommen, stoßen die Recken auf die erste Spur. Die Geweihte des Travia-Tempels erzählt vom seltsamen Verhalten einiger Bewohner der Stadt und äußert den Verdacht, daß die Holberker etwas damit zu tun haben könnten. Sie ermuntert die Gruppe, die Ungereimtheiten und merkwürdigen Vorfälle zu untersuchen. Im folgenden Gespräch fällt ihr noch ein, daß die Geweihten des Firun-Tempels neben dem Friedhof im Süden der Stadt in letzter Zeit über Probleme klagen.
Die Helden beschließen, sich zuerst in der Stadt umzusehen, bevor sie sich ins Abenteuer stürzen. Bei der Kartenzeichnerin erwerben sie einen Stadtplan für 20 Dukaten, auf dem einige wesentliche Gebäude bereits mit Textmarkern gekennzeichnet sind. Das erspart eine Menge Lauferei.
Als sie durch die Straßen laufen, treffen sie auf eine recht aufgebrachte Menge, die einen verletzten Zwerg zur Heilerin trägt. Dieser erzählt, daß die Mine vor der Stadt von einer Horde Orks überfallen und eingenommen worden sei. Die Passanten unter Führung eines Thorwalers wollen ein Rollkommando bilden und die Mine zurückerobern. Die Gruppe folgt dem Mob bis auf den Marktplatz. Leider hat das „Rollkommando" bis dahin einiges an Stärke eingebüßt, und der traurige Rest von nur noch einem Thorwaler bildet ein Trinkkommando und entert die nächste Taverne. Auf dem Marktplatz treffen die Helden Lea, eine merkwürdige alte Dame, die sich als praktizierende Lebenskünstlerin durchschlägt. Nachdem die Gruppe ihr die geforderten Lebensmittel und Geldstücke zugesteckt hat, erzählt sie von einem Mann namens Tarik, der sich hervorragend in der Stadt auskennen soll. „Am häufigsten ist er in einer Taverne anzutreffen", brabbelt sie noch, bevor sie im Gedränge verschwindet.
Nachdem die Stadtbesichtigung beendet ist, lassen sich die Helden in der Herberge „Zur Trutzburg" häuslich nieder. Sie versorgen ihre Wunden und erholen sich erst mal gründlich von der Strapazen der vergangenen Monate.

Riva, 20. Rahja, 17 n. Hal



Über Tarik bekommen die Helden wichtige Informationen.

Abends besuchen sie die Tavernen der Stadt, und in der „Hafenmaid" treffen sie auf Tarik, der so etwas wie der Informationshändler Rivas zu sein scheint. Er erwähnt einen Handelsherrn, Lothur Ui Chaerghail, der, nachdem er wohl zu Unrecht verurteilt wurde, sich mit einer Organisation, die die Gilde genannt wird, in die Kanalisation zurückgezogen hat. Niemand in der Gruppe mißt dieser Geschichte große Bedeutung zu...



Der Boronsacker

Nach fünf Tagen der Ruhe und Entspannung hält es jedoch niemand mehr ohne etwas Aufregung aus, also machen sie sich auf, die Geweihten im Firun-Tempel zu besuchen und sich ihrer Probleme anzunehmen.

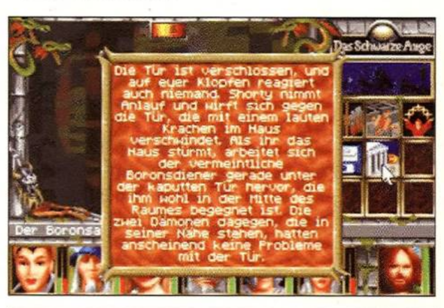
Riva, 22. Rahja, 17 n. Hal
Im Firun-Tempel erzählen die Geweihten, daß auf dem Boronsacker (Friedhof) in letzter Zeit seltsame Dinge geschähen. Immer wieder tauchen dort Untote auf und belästigen ihre Ex-Mitmenschen. Wenn sich die Stadtgarde des Problems annehmen will, sind die Störenfriede allerdings immer wie vom Erdboden verschluckt.
Eine Geweihte erwähnt einen Zwerg namens Thorgrim, der sich der Sache allein annehmen wollte, den sie bisher aber davon abhalten konnte. Thorgrim wohne südlich des Marktplatzes, fügt sie noch hinzu, und die Gruppe könne sich seiner Mitarbeit recht sicher sein.
Tatsächlich ist „Thorgrim der Starke" bereit, mit der Gruppe zusammen die Geheimnisse des Boronsackers zu erkunden.
Auf dem Friedhof angekommen, machen die Helden zuerst dem Boronsdiener (an der Rückwand links) ihre Aufwartung. Dieser scheint nicht besonders begeistert von ihrem Ansinnen zu sein, legt ihnen aber auch keine Steine in den Weg. Im Gebeinhaus (Rückwand rechts), das erst betreten werden kann, wenn der Boronsdiener die Tür aufgeschlossen hat, entdecken sie die ersten vier Untoten, die erlöst werden wollen. Da das aber nicht alles gewesen sein kann, untersuchen sie die Gräber auf dem Gelände.





An diesem Grab hat sich jemand zu schaffen gemacht. Kein Grund, es ihm nicht nachzutun.

Tatsächlich scheint das Grab, das sich in der Mitte der Reihe, die direkt gegenüber dem Eingang liegt, befindet, in letzter Zeit verändert worden zu sein. Nachdem es von überflüssiger Erde befreit wurde, tut sich der Eingang zu einem unterirdischen Gewölbe auf. Neben diversen Untoten erwartet die Gruppe hier die Erkenntnis, daß der Friedhofswärter nicht derjenige ist, als den er sich ausgibt, da in einer der Grabkammern die Leiche des Originals gefunden wird. Im späteren Verlauf des Spiels werden die Praios-Amulette (lassen sich mit einer Zange entfernen) und das Anti-Hypnoticum noch benötigt. Sie sollten deshalb auf jeden Fall mitgenommen und behalten werden. Falls die Gruppenmitglieder zwischenzeitlich etwas demoliert werden, können sie sich auch zurückziehen und später wiederkommen, da hier keine Zeitbegrenzung gilt. Nach Beendigung der Arbeiten unter Tage sollte dem Boronsdiener ein erneuter Besuch gelten, um ihn zu demaskieren.



Der Friedhofswächter führt ein interessantes Doppelleben – allerdings nicht mehr lange.

Da er nicht mehr allein ist, sondern Gesellschaft von zwei Dämonen bekommen hat, sollte die Gruppe auch hier in einigermaßen guter Verfassung sein.

Riva, 25. Rahja, 17.n. Hal
Thorgrim hat die Gruppe nach erfolgreicher Befriedung des Friedhofes verlassen, und die Helden machen sich ausgeruht auf den Weg, um die Umgebung zu erkunden.

Die Abschlußprüfung

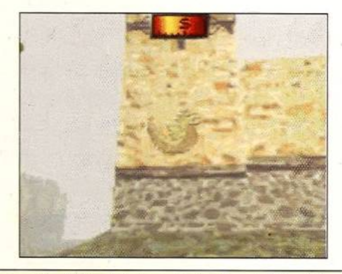
In der Nähe des Stoerrebrandt-Kollegs treffen sie auf Stipen Hullheimer, der sie bittet, ihm bei seiner Abschlußprüfung zu helfen. Da er ihnen magische Gegenstände als Belohnung anbietet, sind die Helden bereit, ihn zu unterstützen. Er hat zwei Dokumente dabei. Auf dem ersten steht eine Rätselfrage, auf dem zweiten taucht nach und nach der Text der Abschlußfrage auf. Es gilt, Örtlichkeiten in der Umgebung Rivas zu erkennen, die in Versform umschrieben werden. Das erste Rätsel:



Das erste Rätsel, das die Helden für Stipen lösen dürfen, erzählt von traurigen Bäumen.

Unsere Schwestern stehen lustig da,
auf grünen Uferhängen,
wir beide tragen Trauer das ganze Jahr,
und lassen unsere Arme hängen.

Gesucht sind die beiden Trauerweiden, die südlich der Stadt am Meer stehen. Dort angekommen, muß Stipen in sein Horn blasen, und das zweite Rätsel erscheint:



Das zweite Rätsel ist einfach: Es dreht sich um den Turm am Nordtor der Stadt.

Es ist ein Ding, ragt hoch hinaus,
an einer Seite ist ein Bild,
es ist aus Stein und doch kein Haus,
und dient der Stadt als Schild.

Gemeint ist der linke Turm des Nordtors, auf dem in mittlerer Höhe das Bild eines Drachen eingemeiselt ist. Nach nochmaligen Blasen vor Ort erscheint Rätsel Nummer drei:



Rätsel Nummer drei führt zu einem untoten Krieger.

Das dritte Rätsel verweist auf einen Mann, dem Tragisches widerfahren ist:

Einst wurde hier ein Mann erschlagen,
gebrochen Arm und Bein,
es gab ein groß' Wehklagen,
ob der Wucht des Stein.

Das ist schon etwas schwerer. Hier müssen die Helden am Gebirge entlanglaufen, bis sie auf ein in die Wand gemeißeltes Boronsrad stoßen. Direkt darunter ragen zwei Stiefel aus der Wand. Nun kann im Prinzip das Horn geblasen werden, da das Rätsel als gelöst gilt. Wenn ein Held aber an den Stiefeln zieht, wird er ins Gebirge gezogen und hat dort die Möglichkeit, den untoten Krieger von seinem Dasein zu erlösen und einige nette Ausrüstungsgegenstände zu ergattern. Am besten erledigt das ein Elf mit einer Armbrust, da er den Krieger magisch blenden kann und danach immer zwei Runden Zeit hat, ihn mit Bolzen einzudecken. Nachdem er dieses Spielchen fünf- bis sechsmal durchexerziert hat, sollte der Krieger das Zeitliche segnen und seinem Erlöser ein paar Zauberstiefel sowie ziemlich teure Rüstungen vererben.
Nach dem Blasen erscheint Rätsel Nummer vier:



Das vierte Rätsel beschreibt die Gefühle eines Landungsstegs im Hafen.

Ich stehe wartend Jahr für Jahr,
am Ufer auf nassen Beinen,
ein ödes Dasein, ja fürwahr,
nutzlos will es mir scheinen.

Gemeint ist der zweite Landungssteg (von Riva aus) am Meer. Nun sind alle Vorausscheidungen gelaufen, und es ist Zeit für das Finale. Dieses Rätsel erscheint auf der zweiten Rolle:



Rätsel Nummer 5 beschreibt ein Gebäude auf dem Gutsgelände, in dem Stipen verschwindet.

Der Mühen Lohn!
Auf dem Gutsgelände wirst du es finden.
Die Grundlage der Wärme verbirgt das Versteck.
Sieben Teile kommen in Frage.
Wähle den Rechten Weg.

Auf dem Gutsgelände (dem Stoerrebrand-Kolleg) befindet sich eine kleine Hütte, vor der Brennholz gestapelt ist. Hier verschwindet Stipen, aber es lohnt sich zu warten, denn schließlich hat er eine Belohnung versprochen. Man muß den armen Kerl zwar nicht ausplündern, aber einen Teil der Geschenke sollte er schon herausrücken.

Riva, 30. Rahja 17 n. Hal

Die Zwergenmine

Nach einer kleinen Erholungspause macht die Gruppe sich auf, um im Umland nach der Mine zu suchen, die von Orks überfallen wurde. Die abenteuerlustigen Helden werden in der Nähe der Stelle fündig, an der das Boronsrad in den Stein gehauen wurde.



Die Orks haben an der Zwergenmine keinen Balken gerade gelassen.

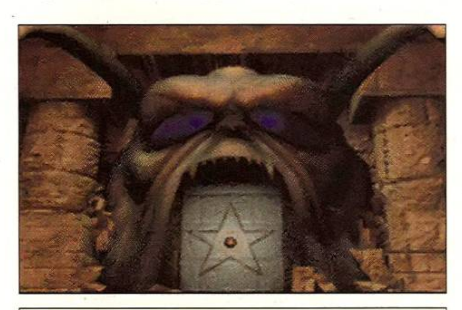
Das Minentor läßt schon darauf schließen, daß hier nicht gerade zimperlich vorgegangen wurde. In der ersten Ebene erwarten die Helden nicht viele Besonderheiten. Es gilt, alles zu untersuchen und auszuprobieren (und vor allem oft zu speichern!). Nördlich vom Speisesaal befinden sich die Gemächer des Zwergenfürsten Radomils. Die Geheimtür dort läßt sich mit dem Schlüssel aus der Truhe öffnen.



Zwerge können sich überall verstecken, auch in Fässern.

Außerdem hat die Küche noch einen Zwerg-im-Faß zu bieten, der einen Schlüssel versteckt hält und daher geborgen werden sollte.
Der Weg in die zweite Ebene führt durch einen Gang, der beim Passieren einstürzen wird. Leider ist das der einzige Weg hinab, denn nach dem Einsturz bleibt ein kleines Loch, durch das sich die Helden zwängen müssen, um weiterzukommen.

In der zweiten Ebene befinden sich einige markante Punkte: Der Gang im Nordwesten ist mit Gas gefüllt; Helden, die ihn betreten, müssen mit Bewußtlosigkeit rechnen. Da dort nichts zu finden ist, lohnt das Inspizieren auch nicht. Hinter dem Speisesaal liegt ein Vorratsraum, der neben Kräutern und Proviant auch noch ein Faß mit Inhalt zu bieten hat. Auf keinen Fall sollte jemand danach tauchen, sondern das Faß lieber zerschlagen, um an das Kästchen zu kommen.
Im überfluteten Gangstück im Norden versteckt sich neben einem Glibbermonster auch noch ein exzellentes Schwert (AT/PA 0/+1 !). Im nordöstlichen Stollen kann die Heldengruppe auf einen Ork treffen, der sie vor Fallen warnt. Ab hier sollte der Held mit dem größten Gefahreninstinkt vorausgehen (das Konterfei per „Drag-and-Drop" ganz nach links schieben), damit Fallen rechtzeitig erkannt werden.
Ebenfalls im Nordosten befindet sich der Abstieg in die dritte Ebene. Eine riesige Statue versperrt den Weg nach unten und beginnt, der Truppe Fragen zu stellen.



Die Fragen der Statue müssen wahrheitsgemäß beantwortet werden.

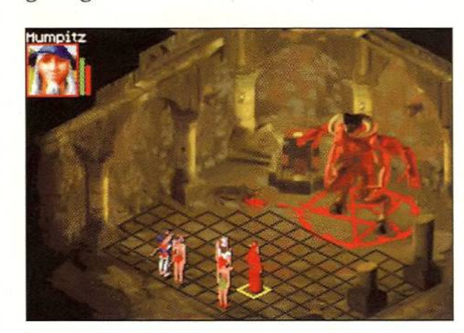
Natürlich sind die Helden nur in bester Absicht gekommen und beantworten die erste, zweite und fünfte Frage mit nein, die dritte und vierte Frage mit ja.
Einige Meter und Fallen später steht die Gruppe vor einem mit Fratzen „verzierten" Tor, das sie fragt, was sie hier zu suchen hätten. Die korrekte Antwort lautet „Vergebung".



An diesem Tor ist vor allem Bescheidenheit angebracht. Die Helden sollten vorgeben, nach etwas zu suchen, das sie sonst nur im Tempel finden.



Das Wort ließ sich aus den einzelnen Buchstaben an der Wand zusammensetzen. Da das Tor ständig weiter fragt, drehen die Helden um und entdekken ein Stück zurück im Gang einen Hebel, der sich hinter einer Flechte verbirgt. Wird der Hebel betätigt, öffnet sich in derDecke eine Geheimtür, durch welche die Gruppe in die Dämonenhalle gelangt.

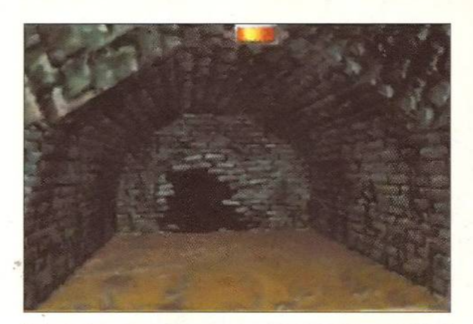


Diesem Dämon ist mit herkömmlichen Mitteln nicht beizukommen.

Hier beschwört ein Schwarzpelz gerade einen Minotaurus, einen vierfach gehörnten Dämon. Da das Vieh nur durch magische Waffen und direkte Kampfzauber zu verletzen ist, wird das nun folgende Gefecht nicht einfach. Der Dämon neigt überdies dazu, Helden zu versteinern, wenn er nicht gerade in einen Nahkampf verwickelt ist. Wenn er endlich ins Dämonenland zurückgekehrt ist, wird noch schnell der Orkschamane Manresch, der den ganzen Ärger verursacht hat, ins Nirwana geschickt. Sobald er das Zeitliche segnet, werden die Helden Zeuge, wie ein Wurm seinen Kopf verläßt. Die Vermutung liegt nahe, daß dieser Parasit dafür verantwortlich war, daß der Ork so schnell einen Dämon beschwören konnte. Das Buch, mit dessen Hilfe Manresh die Beschwörung vorgenommen hat, wird verbrannt, und die Helden können sich auf den Rückweg machen.

Riva, 10. Praios (1), 18 n. Hal
Nachdem sie sich erholt haben, wollen sie die Kanalisation zu erforschen, über die sie bei ihren diversen Tavernenbesuchen einiges gehört haben. Achtung: Die Kanaldeckel bieten erst dann Zugang zum Untergrund der Stadt, wenn die Helden von Tarik in der „Hafenmaid" oder bei ihm zu Hause davon erfahren haben.

Die Kanalisation



Über die Kanaldeckel gelangen die Helden in das unterirdische Gewölbe.

Als Einstieg kann jeder Kanaldeckel benutzt werden. Während sich die „sechs Unterirdischen" in der Kanalisation umsehen, begegnet ihnen der Rattenfänger der Stadt. Leider ist er zu beschäftigt, um mit den Helden zu reden. Etwas später treffen sie auf ein Monster, das gerade dabei ist, eine leckere Mahlzeit aus Ratten zu verspeisen. Als sie die Kanalisation verlassen, begegnet ihnen ein junger Mann namens Tarsinion, der ihnen schluchzend mitteilt, daß seine Freundin Ariana ermordet wurde.



Die Freundin eines jungen Mannes wurde ermordet. In ihren Adern fehlt das Blut ...

Im Haus untersuchen die sechs Detektive die Leiche und stellen fest, daß das ganze Blut den Körper der jungen Frau über eine klaffende Halswunde verlassen hat. Bevor die Stadtgarde eintrifft, entdeckt einer der Helden einen Geheimgang im Keller des Hauses, von dem er der Garde aber nichts erzählt.
Da diese die Abenteurer hinauswirft, müssen sie etwas später wiederkommen, um den Geheimgang zu untersuchen. Dabei stellen sie fest, daß dieser in einen bislang unbekannten Teil der Kanalisation führt. Sie beschließen, sich noch mal an der Stelle umzuschauen, an der sie das Monster das erste Mal entdeckt haben (in der Kanalisation ist diese Stelle vom Programm mit einer Textmarke versehen worden).



Mandara macht zunächst einen vertrauenswürdigen Eindruck.

Unterwegs treffen sie auf eine mumienartige Elfin, die sich als Mandara vorstellt. Nachdem sie mit Lebensmitteln versorgt wurde, bietet sie an, die Helden zu begleiten und ihnen als Führerin in der Kanalisation zu dienen. Die Gruppe nimmt dankend an. Im Lauf der weiteren Erkundungen macht Mandara sich an einer Wand zu schaffen, und die Helden geraten unfreiwillig in das Hauptquartier der Gilde. Dort werden sie gefangengenommen, aber gerade als die Unannehmlichkeiten richtig beginnen sollen, stürmt eine Horde Ratten den Laden, und mit Hilfe von Mandara gelingt die Flucht. Dabei offenbart diese allerdings ihr wahres Gesicht: Sie ist eine Feylamia, eine Elfenvampirin. Plötzlich ist sie verschwunden, und da die Helden nun wissen, wer den Mord an der jungen Frau begangen hat,



Die nette Elfin ist eine Vampirin und für den Tod von Ariana verantwortlich.

begeben sie sich wieder ans Tageslicht. Offensichtlich war der Handelsherr über den Besuch der Gruppe in seinem Hauptquartier verärgert, denn von nun an werden die Helden ab und zu von Heckenschützen aufs Korn genommen.

Riva, 11. Praios 18 n. Hal

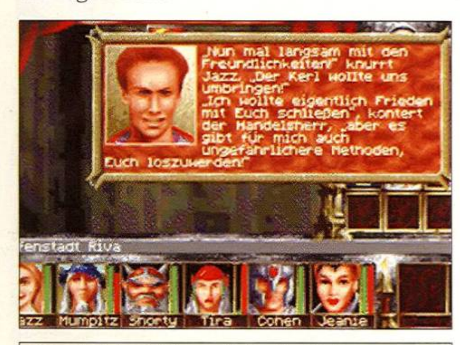
Beim Betreten des Marktplatzes begegnen sie der Bettlerin Lea, die sich als Kontaktperson der Gilde zu erkennen gibt. Sie bittet das Sextett im Namen Lothurs zu einem geheimen Treffen um Mitternacht in einem Lagerhaus neben dem Efferd-Tempel.



Die Bettlerin Lea: Wieder eine Frau, in der sich die Helden täuschen?

Riva, 12. Praios 18 n. Hal

Nachdem die Helden beim Treffen im Lagerhaus zuerst in einen Hinterhalt geraten und ins Hauptquartier der Gilde kommen, werden sie kurzerhand zu Mitgliedern gemacht.



Der Chef der Gilde greift für die Werbung neuer Mitglieder auf ungewöhnliche Methoden zurück.

Der erste Auftrag an die neuen freien Mitarbeiter lautet, die Kontaktleute der Piraten ausfindig zu machen. Als erste Anlaufadresse wird ihnen Adran Seehoff genannt, der in der Nähe des Travia-Tempels wohnt.



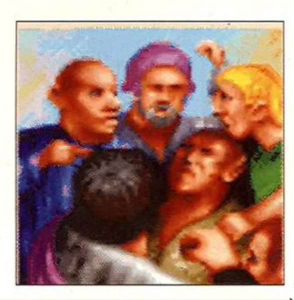
Adran führt die Gruppe ungewollt zur nächsten Fährte.

Dort angekommen, befragen sie Adran, aber der scheint den Braten zu riechen und verweigert die Aussage. Die anschließende Observierung dauert bis in die Nacht, wo sie Adran bis zu einem Gebäude westlich vom Rathaus verfolgen (sollte die Verfolgung nicht klappen, versucht man es in der nächsten Nacht nochmals oder betritt das Haus einfach). Es ist das Haus von Daswadan Sewerin; in ihm finden die Charaktere nach dem üblichen Gemetzel eine Liste mit den Namen der Bürger, die mit den Piraten zusammenarbeiten.

Diese bringen sie zu Tarik, der, wie er bereits mitgeteilt hat, neben der „Hafenmaid“ wohnt.

Riva, 13. Praios 18 n. Hal

Der Magierturm (Anfänge)



Eine aufgebrachte Meute versucht, einen Holberker zu lynchen.

Auf dem Marktplatz retten die Helden einen Holberker namens Ordo Gulek vor einer aufgebrachten Menschenmenge, die ihn lynchen will. Sie begleiten ihn bis zu seinem Haus, wo er ihnen aus Dankbarkeit die Freundschaft mit den Holberkern anbietet. Allerdings fällt dieses Vorkommnis gerade in eine Ratssitzung, und die Helden werden gebeten, am nächsten Tag wiederzukommen.



Ordo zeigt sich für seine Rettung erkenntlich.

Riva, 14. Praios 18 n. Hal

Die Holberker erzählen, daß ein Magier, der in der Nähe der Stadt wohne, Experimente mit Tieren durchführe und immer wieder Hunde der Holberker verschwinden lasse. Der Rat bietet den Helden an, als Beweis für ihre Zuverlässigkeit diesem Schurken das Handwerk zu legen. Haffel, ein Verwandter Ordos, bringt sie mit einem Boot in die Nähe des Turms auf der anderen Seite des Kvill.

Nachdem sie den Sumpf durchquert haben - zum Glück hatten sie ein Seil dabei, um Cohen aus einem Schlammloch zu ziehen, er wäre sonst für immer verschwunden -, gelangen sie an den Turm des Magiers. Allerdings kommen sie durch die beiden offensichtlichen Eingänge nicht aufs Gelände, sondern müssen den Eingang an der linken Seite des Anwesens benutzen, der nur über ein Schlammloch zu erreichen ist. Nachdem die „Tierschützer“ diese Tür geöffnet haben, entdecken sie im Raum dahinter die Käfige mit den vermißten Tieren. Durch die Tür zum Sumpf lassen sie sie frei. Einige der Viecher sind durch die Gefangenschaft verblödet und greifen die Gruppe an, stellen aber keine große Gefahr dar.

Nun begeben sich die Helden in den Turm und versuchen, dem Treiben des Magiers ein Ende zu setzen. Beim Verlassen des Stalls stellt sich ihnen ein Verwalter in den Weg. Als sie ihm gezeigt haben, wie er seine ewige Ruhe findet, verwandelt er sich in eine Fledermaus und verschwindet.

Der Haupteingang läßt sich nicht öffnen, und wenn einer der Helden den Türklopfer betätigt, wird er mit siedendem Öl übergossen. Der Nebeneingang findet sich in einem anderen Teil des Gartens, der durch eine illusionäre Hecke vom Rest getrennt war. Die vier Baumwesen, die die glorreichen Sechs dort zu Sägespänen verarbeiten müssen, stellen kein Problem dar.

Der Eingang zum Turm wird durch zwei Foramen-Zauber geöffnet, und nun steht der Erkundung nichts mehr im Weg - außer dem Magier. Nachdem er Borons Gnade übergeben wurde, wird auch er zur Fledermaus und verschwindet.

Im Turm selbst sind einige Hindernisse zu überwinden: Aus dem ersten Stockwerk wird ein Dokument mit einigen Kürzeln wie „nw rg“ benötigt. Um hinzugelangen, muß einer der Helden den Fahrstuhl bedienen und nimmt damit am Rest der Turmbesteigung nicht teil (er kann den Turm auf normalem Weg verlassen und trifft die Gruppe vor der Feste wieder). Jemand versucht, dem ersten, der aus dem Fahrstuhl steigt, die Nase abzuschlagen. Also sollte ein kampfstarkes Mitglied vorangehen. In dieser Etage warten einige Untote, die ein paar bunte Edelsteine mit sich führen.



Im Turm des Magiers lauern einige Gefahren auf die Helden.

Diese werden benötigt, um die Türen mit den Hundegesichtern zu öffnen. Auf dem Dokument aus dem ersten Stock sind die Position (z.B. „nw“ für Nordwest) und die Farbe der Edelsteine vermerkt (z.B. „rg“ für Rot und Grün), die eingelegt werden müssen. Die vier Hundemenschenstatuen verraten einzelne Wörter, die an der fünften in der richtigen Reihenfolge anzugeben sind. Der Spruch lautet „Blut wäscht - Feuer reinigt“. Wenn die Statue zerstört wird, finden sich einige interessante Gegenstände.

Sobald die Helden die Tür ganz im Norden durchschreiten, gibt es kein Zurück mehr, und auch der Rest des Turms muß besichtigt werden.



In der dritten Etage führt nicht jeder Gang dahin, wohin er zu führen scheint

In der dritten Etage muß auf illusionäre Gänge geachtet werden, die sich durch einen Luftzug ankündigen. Sie führen direkt in den etliche Meter tiefer liegenden Garten. Das große Bild, das die Helden nach seinem Namen fragt, stellt „Borbarad“ dar und gibt einen Geheimraum frei. Dort findet sich ein achtkantiger Schlüssel, der im vierten Stock benötigt wird.

In der Bibliothek sind einige interessante Bücher zu finden, aber auch gotteslästerliche wie das „Daimonicum“ und andere Titel, die verbrannt gehören. In der vierten Etage entdecken die Helden Türen, die Fragen stellen (die Antwort lautet immer „Feuer“), und Teleportfelder. Letztere müssen alle benutzt werden, und nach dem dritten Teleport gelangen die Helden über das Pentagramm in der Mitte des sechseckigen Raums in die Privatgemächer des Magiers

und Gestaltwandlers Pergor. Dort müssen sie zwischen den Kämpfen, in denen Pergor ihnen in immer neuen Gestalten gegenübertritt, versuchen, ein Mosaik zu lösen.



Sobald das Mosaik gelöst ist, löst sich auch der Gestaltwandler in Wohlgefallen auf.

Wenn sie das geschafft haben, verschwindet der Gestaltwandler für immer. Getötete Helden können am Schrein wiederbelebt werden. Nun dürfen sie den Turm über ein Teleportfeld verlassen. Nachdem der Fahrstuhlführer abgeholt wurde, macht sich die Gruppe auf dem Weg zum Boot und zurück nach Riva-City.

Riva, 16. Praios 18 n. Hal

Auf dem Weg zu ihren Auftraggebern erfahren die Helden von einer Frau etwas über merkwürdige Morde, können aber noch keine näheren Informationen darüber erhalten. Nachdem die Holberker sich für die Rettung ihrer Haustiere bedankt haben, erzählen sie, daß ein Händler namens Gorm Doldrecht sie vor einiger Zeit beauftragt habe, Geschenke an die Orks zu verteilen.

Da die Abenteurer hoffen, durch ein Gespräch mit Gorm Doldrecht Licht in die Vorgänge in Riva zu bringen, statten sie ihm einen Besuch ab. Da er zunächst etwas Schwierigkeiten macht, stanzt ihm der Magier kurzerhand mit seinem Messer ein Loch ins Ohr, und schon werden die Fragen beantwortet.



Gorm Doldrecht muß mit stichhaltigen Argumenten zum Reden gebracht werden.

Gorm erzählt, daß er im Auftrag des Stadt- und Landesrichters Bosper Jarnug gehandelt habe, aber Näheres über Geschenke oder Hintergründe nicht wisse. Mehr ist aus dem Mann nicht herauszubekommen, und deshalb machen sich die sechs Recken auf, um in der Stadt nach weiteren Informationen zu forschen.

Riva, 17. Praios 18 n. Hal

Am Morgen erzählt ihnen Tarik von einem ehemaligen Liebhaber des Richters, einem Mann namens Malmodir Elin. Dieser könne eventuell mehr wissen. Allerdings kann Tarik keine Auskunft über den Aufenthaltsort von Elin geben. Nachmittags treffen die Helden Tarik auf dem Marktplatz wieder und erfahren, daß Malmodir um ein Treffen mit ihnen gebeten habe. Er wolle sie nach Einbruch der Dunkelheit in der „Hafenmaid" treffen.

Die Windsbraut

Anmerkung: Das Erscheinen bei diesem Treffen ist nicht notwendig, um das Abenteuer zu vollenden, es ist nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Es ist ratsam, vor dem Besuch der „Hafenmaid"



Die Helden wurden wie Anfänger shanghait und landen auf der „Windsbraut".

überflüssige Ausrüstungsgegenstände zu deponieren, da die Helden eine Schwimmprobe zu bestehen haben und ertrinken, wenn sie mehr als 75 Prozent der Traglast mit sich herumschleppen. Als Lagerort empfiehlt sich eine Truhe im Dungeon unter dem Boronsacker, da man darauf auch später wieder zurückgreifen kann.

Abends begeben sich die Helden in die Taverne, wo sie bei ein paar Bier auf ihr Rendezvous warten. Als sie wieder aufwachen, befinden sie sich an Bord der „Windsbraut", einem Segelschiff, auf dem ihnen Arbeitsverträge angeboten werden.

Der Bootsmann fordert sie auf, zu unterschreiben, aber die neuen Matrosen möchten sich das erst in Ruhe überlegen.



Die Entführung soll nachträglich durch einen Vertrag legitimiert werden, aber die Helden lassen sich nicht darauf ein.

Als der Bootsmann den Raum verlassen hat, trennen sie die restlichen Fesseln auf und beginnen sich umzusehen. Als dabei „aus Versehen" die Eingangstür zu Bruch geht, treffen sie auf dem Gang Yann, einen Schiffsjungen, der sie bittet, sich seiner anzunehmen. Da die Helden ihm seine rührende Geschichte abkaufen, bieten sie ihm an, ihn vom Schiff herunterzubringen. Wenn Yann bei der Gruppe ist, hat sie automatisch einen Gesamtüberblick über das Schiff.

Hinter der nächsten Tür auf der rechen Seite im Gang finden die Helden in einer Truhe ihre Ausrüstungsgegenstände wieder. Sonst ist auf dem Deck nichts weiter von Bedeutung. Zudem drängt die Zeit, denn wenn die Gruppe mehr als eine Stunde vertrödelt, hat sich das Schiff schon zu weit vom Hafen entfernt, und das Spiel ist zu Ende. Der Aufgang liegt am Ende des Gangs, den die Helden beim Verlassen ihrer Zelle betreten haben. Auf dieser Ebene befindet sich die Ruderanlage, die auf Yanns Anraten zerstört werden soll, damit sich das Schiff nicht weiter von Riva entfernt.



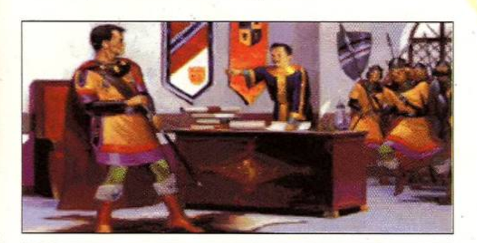
Auf der Windsbraut machen die „Seeleute wider Willen" ein paar Sachen kaputt.

In der Nähe dieses Raums ist auch der Aufgang aufs Oberdeck zu finden. Dort lohnt es sich, den Raum des Schiffsmagiers zu untersuchen, da er einige Kräuter und Rezepte birgt. Die verschlossene Truhe öffnet sich, wenn die Helden eine Einbeere in die Aussparung des Deckels legen. In der Kapitänskajüte direkt daneben fliehen die

Bewohner, als die Helden den Raum betreten. Da auch sie das Schiff zu verlassen gedenken, tun sie es dem Kapitän nach und springen durch das Fenster von Bord. Haben alle ihre Schwimmprobe bestanden, erreichen sie den Hafen Rivas kurze Zeit später, und Yann verläßt dankbar die Gruppe.

Der Mordverdacht

Riva, 19. Praios 18 n. Hal
Als die mit allen Wassern gewaschenen Helden durch Riva laufen, werden sie beim Betreten des Marktplatzes von einer Patrouille der Stadtwache festgenommen und dem Hauptmann der Wache vorgeführt. Dort werden sie beschuldigt, Molmodir Elin ermordet zu haben. Da der „Zeuge" Gorm Doldrecht sich aber immer mehr in Widersprüche verwickelt und die Helden auch noch beschuldigt, ihn gefoltert zu haben, werden sie freigelassen.

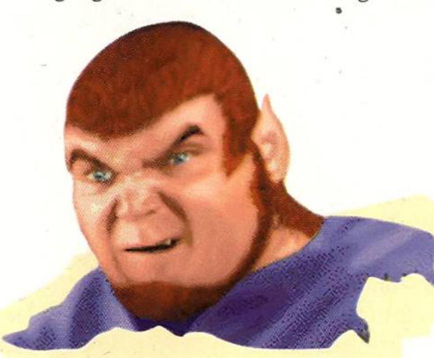


Gorm Doldrecht hat sich mit seinem neuen Piercing nicht abfinden können und beschuldigt die Helden, Molmodir Elin ermordet zu haben.

Riva, 20. Praios 18 n. Hal
Als die Helden Tarik an diesem Tag treffen, teilt er ihnen mit, daß Gorm Doldrecht ermordet wurde und nun auch die Stadtwache hinter ihnen her sei. Er beschreibt den Helden, wie sie zum neuen Hauptquartier der Gilde gelangen, und rät ihnen, schleunigst unterzutauchen. Falls die Gruppe diesem Rat nicht eiligst nachkommt, wird es immer wieder Auseinandersetzungen mit der Stadtwache geben, die sehr bald vor dem Scharfrichter enden.

Die neue Gilde verbirgt sich in den Tiefen der Kanalisation.

Die Kanalisationsebene, in der die neue Gilde liegt, wird durch einen Abstieg in der ersten Kanalisation erreicht. Er liegt in einer Sackgasse, die sich ziemlich genau unter dem Marktplatz befindet. Es ist ratsam, möglichst schnell von der Bildoberfläche zu verschwinden und sich ansonsten mit Hilfe des Teleports zu bewegen.
Kaum haben sich die Helden im Hauptquartier eingefunden (an der Wand gegenüber der Gildentür befindet sich ein Geheimgang zur zweiten Kanalanlage von



Riva, aus der heraus jeder Tempel der Stadt erreicht werden kann), eröffnet ihnen der Handelsherr Lothur Ui Chaerghail, daß er einen Auftrag für sie habe. Die Femyglia Mandara, die den Helden bereits begegnete, macht seiner Gilde immer mehr zu schaffen, und er bittet sie, sich dieser Unperson anzunehmen. Als Begleiterin verstärkt die hübsche Eleana von Arivor die Gruppe. Die Helden kannten sie bis jetzt als alte Bettlerin Lea!

Die Vampirin

Mit ihr betreten die Helden das Versteck der Vampirin im Norden der Kanalisation. Nachdem sie diesen Teil betreten haben, schließt sich hinter ihnen die Tür und öffnet sich erst wieder, wenn entweder sie oder Mandara den Kampf gewonnen haben. Die Hebel, die aus den Wänden ragen, dienen dazu, die Fallgitter, die den Weg versperren, zu heben. Es muß ein Held zurückbleiben, um den Hebel gedrückt zu halten, bis die Gruppe hindurchgegangen ist. Auf der anderen Seite kann sie mit einem anderen Hebel ein weiteres Gitter heben und dem Einzelkämpfer den Gruppenanschluß ermöglichen. In einem der Räume ist eine Laterne zu entdecken, die benötigt wird, um Mandara das Licht auszublasen.



Die Helden müssen dafür sorgen, daß der Vampirin ein Licht aufgeht.

Die drei Kügelchen Anti-Hypnoticum dienen dazu, einzelne Helden gegen die Verlockungen der Vampirin zu immunisieren. Der kleine Schlüssel aus diesem Schreibtisch wird ebenfalls benötigt. In einem Saal entdecken sie einen Armreif und einen Ring. Nun wird ein Held, z.B. die Elfe (da magie- und kampfbegabt) mit der Laterne, dem Ring, dem Armreif und dem Schlüssel ausgestattet, mit Anti-Hypnoticum gefüttert und durch den Spiegel geschickt. Die restlichen Kugeln werden unter den Kämpfern der Gruppe verteilt. Vorsicht: Alle anderen, die versuchen, gegen die Vampirin anzutreten, sind erst einmal von der Bildfläche verschwunden und tauchen am Ende dieses Teils mit etwa drei bis vier verbliebenen Lebenspunkten wieder auf.
In dem Raum, in den die Elfin nun gelangt, öffnet sie mit dem Schlüssel die Truhe und verbindet den dort gefundenen Mondkristall mit der Laterne. Wird dieses „Lichtschwert" benutzt, werden die Spiegel zerstört, und Mandara muß sich dem letzten Kampf stellen.



Mandaras letztes Stündlein hat geschlagen.

Riva, 22. Praios 18 n. Hal
Zurück im Hauptquartier der Gilde, erzählt der Handelsherr, daß sich noch andere Fremde, vermutlich eine Gruppe Magier, in der Stadt aufhielten. Allerdings seien sie entführt und in die Burg verschleppt worden. Von ihm ausgesandte Männer würden in etwa zwei bis drei Tagen einen sicheren Zugang zur Burg gefunden haben.
Da die Helden sich zur Zeit ohnehin nicht in der Stadt blicken lassen dürfen, erholen sie sich im Ruheraum der Gilde, bis sie erneut angesprochen werden.

Riva, 23. Praios 18 n. Hal
Die Leute von Lothur haben einen Zugang zur Feste entdeckt. Sie vermuten, daß es sich bei dem Gang, der in der Nähe von Mandaras Versteck beginnt, um einen alten Fluchttunnel handelt. Lothur hat aber auch schlechte Nachrichten: In diesem Gang hat sich offensichtlich ein Wasserdrache niedergelassen, der die Helden wahrscheinlich nicht so einfach durch sein Wohnzimmer spazieren lassen wird.

Der Drache / Die Feste

Am Beginn des Gangs zur Festung erwartet die Helden ein Floß, das die einzige Möglichkeit darstellt, zur Burg zu gelangen. Wenn sie einmal losgefahren sind, gibt es kein Zurück mehr.Der riesige Wasserdrache kann somit nur vom Floß aus bekämpft werden. Das bedeutet, daß er nur mit den üblichen Kampfzaubern (Fulminictus und Ignifaxius) und Fernwaffen zu erreichen ist. In der ersten Reihe auf dem Floß sollte ein Krieger in guter Rüstung stehen, da dieser dann bevorzugt vom Drachen angegriffen wird und es nicht einen leichter verwundbaren Helden trifft.


Der Kampf gegen den Wasserdrachen ist wegen der Platzverhältnisse schwierig.

Ist der Drache überwunden, befindet sich die Gruppe vor dem Eingang der Feste. Falls sie im Kampf zu viele Federn lassen mußte, kann sie umkehren und später wiederkommen, da der Weg nun immer offensteht.
Es ist überdies sinnvoll, die Feste abends zu betreten, da dann weniger los ist und die Helden ungefährdeter herumschnüffeln können. Die Option, auf den Abend zu warten, wird am Eingang geboten.
Die Burg wird über eine Wendeltreppe von der Kanalisation aus betreten und später auch verlassen. Wenn die Helden dem Gang, den sie durch eine Geheimtür am Ende der Treppe betreten, in südlicher Richtung folgen, finden sie auf der rechten Seite einen Raum, der mit zwei Gardisten besetzt ist. Wurden die beiden ihrem Schöpfer überantwortet, entdecken die Helden an der Wand gegenüber der Tür ein Schlüsselbrett. An ihm hängt ein kleiner Schlüssel, der die meisten Türen in der Burg öffnet. Im weiteren Verlauf der Erkundungen finden sie eine Folterkammer. Als sie dort die Treppe hinaufsteigen, werden sie Zeuge, wie ein Magier mit Würmern gefoltert werden soll.

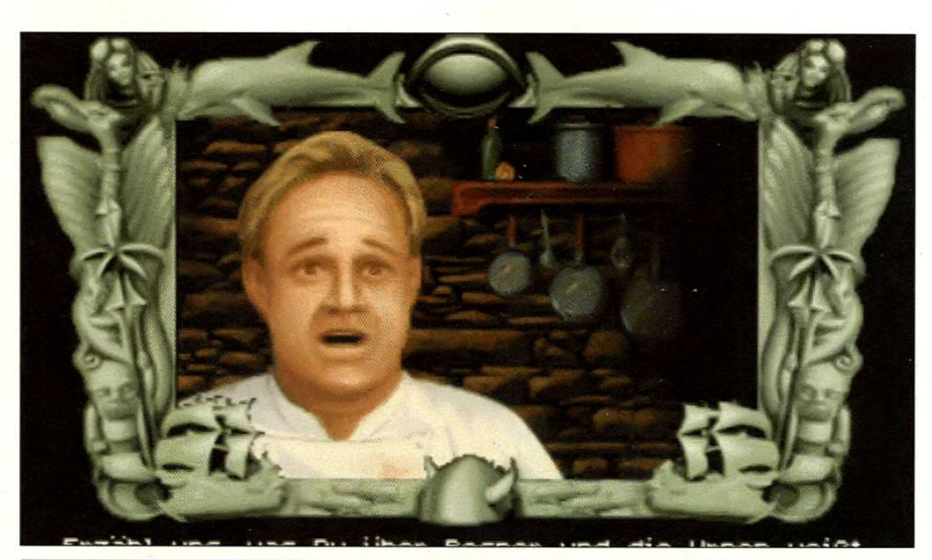

Der Magier soll einer Wurmkur unterzogen werden.

Natürlich können sie diesem Tun nicht tatenlos zusehen und greifen ein. Ist der Magier befreit, stellt sich heraus, daß es sich um Rohezal vom Amboss handelt, einen der berühmtesten Zauberer Aventuriens. Er erzählt, daß er mit vier Kolegen nach Riva gekommen sei, um eine große Gefahr von Aventurien abzuwenden. Da er von der Gefangenschaft noch sehr erschöpft ist, kann er nicht mehr berichten, bittet die Gruppe aber, seine Kameraden zu befreien. Er verrät auch, daß die Tür zu deren Gefängnis nur mit einem Amulett zu öffnen sei, das ein Hauptmann um seinen Hals trage. Man verabredet, sich später an der Wendeltreppe zu treffen, und trennt sich vorerst.
Den Hauptmann finden die Helden im Gang östlich des Raums, durch den sie die Feste betreten haben. Er befindet sich hinter der zweiten Tür auf der linken Seite. Nach seinem Ableben findet Jazz das gesuchte magische Amulett bei ihm.


Die befreiten Magier bitten die Helden, nach bestimmten Urnen zu suchen.

Die Gruppe befreit nun die anderen Magier und erhält von ihnen den Auftrag, drei Borbarad-Urnen zu suchen, die irgendwo in der Festung versteckt sein müssen. Hinweise über den genauen Aufenthaltsort sollen sie vom Koch erfahren können. Die Küche liegt in der Nähe des Innenhofs. Dort ist der Koch beim ersten Besuch der Helden nicht anzutreffen; nach einer Durchsuchung seines Zimmers auf der gegenüberliegenden Seite taucht er aber auf. Als ihn die Helden auf die Frauenkleider unter seinem Bett ansprechen, ist er schließlich bereit, zu kooperieren.

Er erzählt, er habe Bosper Jarnug dabei beobachtet, wie er die Truhe in seinem Zimmer hin- und hergeschoben habe. Als die Helden kurze Zeit später das Arbeitszimmer des Richters durchsuchen, fällt ihnen der Hinweis des Kochs wieder ein, und sie entdecken unter der Truhe die drei Urnen. Nun verlassen sie gemeinsam mit den Magiern die Festung und werden im Hauptquartier der Gilde über einige Zusammenhänge aufgeklärt.

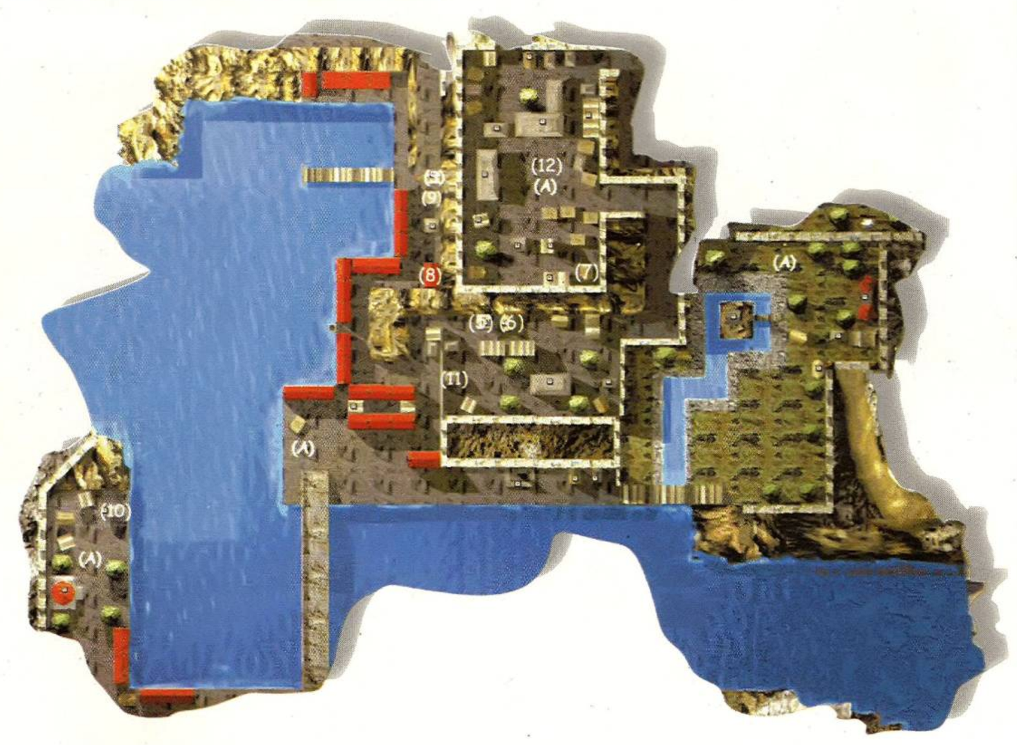

Der Koch gibt den entscheidenden Hinweis auf die Urnen.

Riva, 24. Praios 18 n. Hal

Die „Abendstern“



Die Magier klären die Helden über die Wirkung der Borbaradwürmer auf.



Nachdem die Magier die Helden über die Geschichte der Borbaradwürmer und die Auswirkungen auf den Richter und andere unterrichtet haben, erzählen sie, daß im Hafenbecken von Riva ein gesunkenes Schiff namens Abendstern liege, aus dem die Urnen geborgen worden seien. Ein Borbaradstab müsse sich ebenfalls dort befinden, der zur Lösung des Problems unbedingt benötigt werde.
Da den Helden die Aufgabe zufällt, den Stab zu besorgen, werden sie von den Magiern mit einem Zauber belegt, der es ihnen ermöglicht, unter Wasser zu atmen.

Mit Magie ist alles möglich, selbst das Atmen unter Wasser.

Im Hafenbecken werden die kühnen Taucher von einer Horde Necker angegriffen. Ist diese besiegt, treffen sie auf eine weitere Gruppe, die sie zum König der Necker bringt. Dieser beauftragt sie, den Grund für die ungewöhnlichen Neckeraufstände zu finden und zu beseitigen. Dazu müssen sich die sechs in der Nähe der Ruine herumtreiben, deren Eingang von Schlingpflanzen versperrt ist. Dort sehen sie, wie ein Necker hineingeht, aber nicht wieder zum Vorschein kommt. Also folgen sie ihm. Nachdem sie sich durch die Pflanzen gearbeitet haben, finden sie eine Bodenluke, die in das Lager eines Weinhandels führt. Sie zwängen sich durch einige Engstellen und entdecken eine Versammlung von Neckern und hinter einer Geheimtür einige Weinvorräte. Nachdem sie beides zerstört haben, machen sie sich auf den Weg zum König. Dieser überreicht ihnen einen Leuchtstab, mit dem sie einige Türen im Schiffswrack öffnen können. Im Wrack entdecken sie eine Tür über ihren Köpfen. Diese kann Jazz erreichen, wenn sie ihre Bleischuhe auszieht und sich an einem Seil nach oben hangelt. Dort öffnet sie die Tür und holt den Rest der Gruppe nach. In einer Truhe finden die Abenteurer einen Kristall, der mit dem Leuchtstab zusammen benutzt werden kann. Bei jeder Benutzung verändert der Stab seine Farbe und kann dann die entsprechenden Türen öffnen.

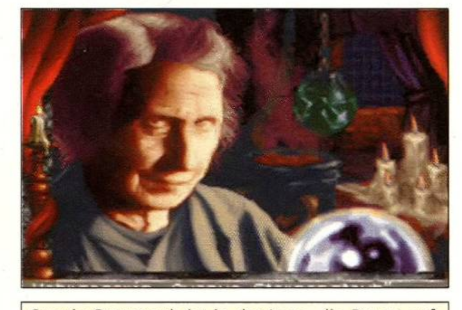
Als sie den Raum betreten, in dem sich die Truhe mit dem Stab befinden soll, tauchen einige Wasserelementare auf und greifen an. Die einzige Erfolg versprechende Taktik ist, daß der Großteil der Gruppe die sie begleitende Neckerin beschützt (sonst ist der König sauer) und ein bis zwei Helden sich zu dem Elementar direkt vor der Truhe durchkämpfen. Solange dieses nicht besiegt ist, tauchen alle anderen immer wieder auf.

Das Elementar bei der Truhe steuert die anderen Quälgeister.

Ist es besiegt, verschwinden alle Elementare, und die Helden stellen fest, daß die Truhe leer ist. Sie erzählen dem König davon, und er händigt ihnen den Stab aus, den er die ganze Zeit schon hatte. Als sie nun mit dem Stab in der Hand die Bleischuhe wegwerfen, tauchen sie unversehens wieder in der Gilde auf.

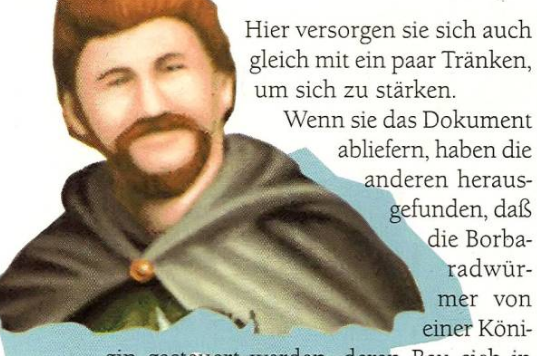
Die Königin

Achtung: Wenn die Helden gleich in den Bau der Königin eindringen, werden sie ohne ihre Ausrüstung und Waffen auskommen müssen. Es ist daher ratsam, alle Heil- und Zaubertränke zu verbrauchen, um so fit wie möglich zu starten.
Als sie mit dem Borbaradstab ins Hauptquartier kommen, stellt sich heraus, daß niemand die Runen darauf entschlüsseln kann.



Quenja Sternstaub ist in der Lage, die Runen auf dem Borbaradstab zu entschlüsseln.

Nun besuchen die Helden Quenja Sternstaub (mit der nötigen Vorsicht, denn sie werden immer noch gesucht), die ihnen ein Dokument mit der Übersetzung anfertigt.



Hier versorgen sie sich auch gleich mit ein paar Tränken, um sich zu stärken.

Wenn sie das Dokument abliefern, haben die anderen herausgefunden, daß die Borbaradwürmer von einer Königin gesteuert werden, deren Bau sich in einem Keller unterhalb des Ratsgebäudes befindet.

Während der nächsten zwei bis drei Tage arbeiten die Magier an einer Formel und die Schergen des Handelsherrn an einem Tunnel, so daß die Gruppe etwas verschnaufen kann.

Riva, 8. Rondra (2) 18 n. Hal

Nachdem der Tunnel fertig ist und die Runen entschlüsselt sind, werden die Helden auf Ameisengröße geschrumpft. Im Bau der Königin stellen sie recht bald fest, daß auch Insekten, die sie normalerweise zertreten hätten, jetzt ernstzunehmende Gegner sind. Trotzdem sollten sie sich zurückhalten und nur in Notfällen Astralenergie verschwenden. Gleich zu Anfang treffen sie auf einen Borbaradwurm, der ein Ei in seinen Greifzangen trägt. Dieses Ei wird noch gebraucht, deshalb muß er verfolgt und beraubt werden. Beim Durchstöbern der Hallen sollten die Helden versuchen, aus allem, was es zu finden gibt, Waffen und Ausrüstung zu bauen.



Not macht erfinderisch: Aus Teilen toter Insekten basteln die Helden neue Rüstungen und Waffen.

So lassen sich kleine Äste als Knüppel oder mit Teilen eines Spinnennetzes als Zwillen zum Verschießen von kleinen Steinen verwenden; alte Käferpanzer dienen als Rüstung und so weiter.

Kleine Äste, die gefunden werden, lassen sich mit Bienenstacheln aushöhlen und als Blasrohr verwenden, mit dem man die Giftstacheln eines Smaragdmorfus verschießen kann. Aus einem dieser Blasrohre sollte mit einer Käferkralle, die später zu finden ist, eine Flöte gebaut werden, die zum Öffnen einer Tür benötigt wird.

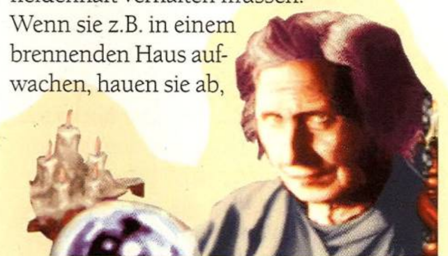


Die Königin hat eine immense Reichweite, die schwächeren Helden sollten einen ausreichenden Sicherheitsabstand einhalten.

Das Ei brauchen sie beim Vordringen in die nächste Ebene durch ein Loch in der Wand, sonst werden sie wieder an den Ausgangspunkt der Expedition zurückgesetzt.

In einem der folgenden Gänge befindet sich eine Flammenwand, die aber durchschritten werden kann, da sie nur eine Illusion ist. Der Schaden, den die Helden nehmen, ist ebenfalls nur vorübergehend. Beim weiteren Vordringen geraten sie in eine Traumlandschaft, in der sie sich absolut unheldenhaft verhalten müssen.

Wenn sie z.B. in einem brennenden Haus aufwachen, hauen sie ab,



ohne das Kind zu retten. Oder sie finden sich als Gardist von Bosper Jarnung bei einem Verhör wieder. Hier ist es ein Privileg, den Wurm persönlich auf das Opfer zu setzen.

Bei der nächsten Illusion wird die Gruppe in ein sehr großes Labyrinth teleportiert, in dem die Automap nicht funktioniert. Es gilt, vom Startplatz, der sich etwas rechts von der Mitte befindet, nach links unten zu gelangen. Dazu müssen die Abenteurer aber einen großen Bogen in die nördliche Richtung schlagen. Wenn sie dieses Geduldspiel gelöst haben, landen sie in einem Raum, in dem sie von einem großen Wurm erwartet werden. Es handelt sich jedoch nicht um die Königin. An der hinteren Wand befindet sich der Abstieg nach ganz unten.

Der Abstieg nach ganz unten verbirgt sich hinter einem Muster in der hinteren Wand und wird durch das Nachspielen einer Melodie, die die Helden vorher vernommen haben, geöffnet. Dazu wird die oben genannte Flöte benötigt.



Nun sollte zuerst nur ein Held, hier war es Tira, nach unten geschickt werden, da er dort auf sein Spiegelbild trifft, das es zu besiegen gilt. Falls alle gleichzeitig nach unten rutschen, müssen sie gegen eine komplette Gruppe antreten, die Nachschub erhält, solange noch ein Gegner lebt. Stellt sich dagegen nur ein Held der Herausforderung, ist der Kampf nach dem ersten Paralü-Zauber so gut wie gewonnen. Nun können die anderen folgen und sich der Königin stellen.

Sie verbirgt sich hinter einer illusionären Wand, die wieder mit der Flöte geöffnet werden kann. Beim Gefecht sollten die Helden, die noch am besten beieinander sind, in der ersten Reihe stehen und sie in einen Nahkampf verwickeln. Sonst beginnt sie zu zaubern, und das sollte unbedingt verhindert werden. Alle anderen halten Abstand und greifen aus der Ferne an, da die Königin bis zu acht Felder weit schlagen kann. Auch hier gilt, daß nur direkte Kampfzauber wie Fulminictus und Ignifaxius wirken, der Böse Blick oder Horriphobus haben keine Wirkung.



Aus sicherer Entfernung wird die Königin am besten mit herkömmlichen Kampfzaubern attackiert.

Nachdem die Helden diese Ausgeburt der Hölle ins Jenseits befördert haben, können sie das mitgebrachte Amulett benutzen und sind damit am Ende ihres Abenteuers angelangt.



DIABLO

Totgesagte leben länger: Nachdem das Rollenspiel-Genre in letzter Zeit nicht gerade durch viele Veröffentlichungen auf sich aufmerksam gemacht hat, liegt mit „Diablo" plötzlich ein Titel erster Güte vor. Geschickt wurden hier traditionelle Elemente mit einer kräftigen Portion Action verbunden. Überdies bleibt „Diablo" auch nie ganz der alte, denn die Dungeons werden mit jeder neuen Partie frisch berechnet und sehen immer wieder anders aus. Damit sich die wackeren Helden nicht in den Kavernen verlaufen, werden hier alle Elemente des Spiels ausführlich vorgestellt.

Die Charaktere

Dem Spieler stehen drei verschiedene Figuren zur Auswahl.

Der Krieger

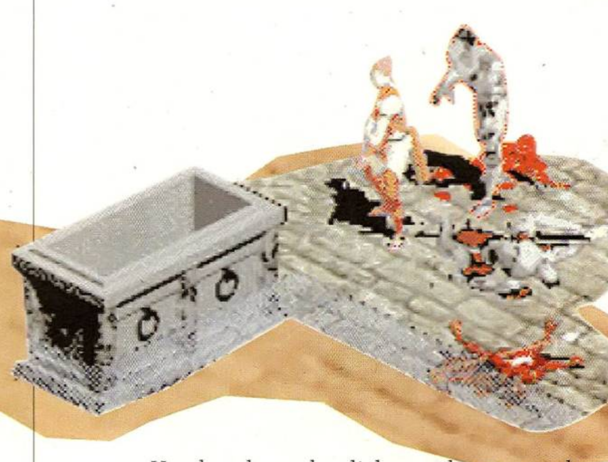


Im Krieg gegen das Nördliche Königreich von Wetmarch traten viele Söldner und Paladine der Armee König Leorics bei, der das Land Tristram regierte.
Nachdem auf den Schlachtfeldern Ruhe eingekehrt war, fanden die mutigen Krieger des Königs eine verlassene und unheilvolle Heimat vor.
Durch die mysteriösen Gerüchte über Leoric angelockt, begaben sich viele in die unterirdischen Katakomben des Klosters, um ihnen auf den Grund zu gehen. Niemand hat je wieder etwas von ihnen gehört...

Der Krieger zeichnet sich durch seine Stärke und Robustheit aus. Er ist der beste Kämpfer und im Nahkampf den anderen Helden überlegen. Seine besondere Fähigkeit liegt in der Reparatur von Waffen und Rüstungen; da sie dadurch aber auf Dauer an Haltbarkeit verlieren, sollte diese Arbeit, wenn möglich, dem Schmied vorbehalten bleiben.
Stark eingeschränkt ist seine Lernfähigkeit bei Zaubersprüchen, wodurch das Vorankommen in den tieferen Ebenen der



Dem Krieger liegt weniger die Magie als vielmehr der Umgang mit dem Schwert



Katakomben deutlich erschwert wird. Hier sind Zaubersprüche nämlich von großer Wichtigkeit.

Der Zauberer

Die Magier sind aus dem fernen Osten aufgebrochen, um sich einen Eindruck von dem sagenumwobenen Kloster von Khanduras zu verschaffen. Angetrieben durch die Erwartung, längst verloren geglaubte Bücher wiederzufinden und sich das Wissen der Dämonen anzueignen, machten sie sich auf den weiten Weg nach Tristram.
Ein Zauberer kennt, wie alle anderen Helden, zunächst nur einige schwache Zaubersprüche, bringt jedoch schon bekannte und neue Sprüche binnen kürzester Zeit auf höchstes Niveau. Er hat als einziger die Gabe, Zauberstäbe mit eigener Kraft wieder aufzuladen. Die starken magischen Fähigkeiten gehen jedoch zu Lasten der Physis, was sich in stark eingeschränkter körperlicher Stärke und schlechten Nahkampfeigenschaften niederschlägt. Das Vorankommen in den oberen Ebenen, und somit der Beginn des Spiels, wird hierdurch erschwert.

Die Jägerin

Die Jägerinnen entstammen der lose organisierten Zunft „Sisters of the Sightless Eye". Sie versuchen ihre Zugehörigkeit zu diesem Geheimbund zu verbergen, indem sie sich als gewöhnliche Reisende geben, daher ist über sie auch nicht besonders viel bekannt. Durch die sagenumwobenen Geschichten über die Reichtümer des Klosters angelockt, wollen sie ihre Fähigkeiten gegen die Mächte des Bösen in die Waagschale werfen.
Sie gehen äußerst geschickt mit dem Bogen um, und niemand außer ihnen verfügt über die Gabe, Fallen zu erkennen und sie mittels eines Zauberspruchs zu entschärfen. Sie sind im Umgang mit Waffen und im Erlernen von Zaubersprüchen gleichermaßen geschickt.
Da sich der Bogen in allen Ebenen der Katakomben gut einsetzen läßt und er die einzige nicht magische Distanzwaffe ist, machen sich die Fähigkeiten der Jägerin schnell bezahlt. Das Zusammenspiel ihrer magischen und physischen Fähigkeiten verschafft ihr gegenüber den anderen Helden deutliche Vorteile.



Die Jägerin ist ein guter Kompromiß; sie versteht sich auf Magie und auf Waffen, aber jeweils nicht so gut wie die „Spezialisten"

Nicht-Spieler-Charaktere

In der Stadt treffen die Helden auf einige Einwohner, die ihnen mit Gegenständen oder Tips hilfreich zur Seite stehen.

Adria the Witch



Die Hexe versteht sich auch auf das Aufladen von Zauberstäben

Die Hexe des Dorfs versorgt die Abenteurer mit allerlei magischen Gegenständen und Tränken. Außerdem ist sie in der Lage, magische Stäbe aufzuladen. Sie hat auch des öfteren den einen oder anderen Tip zu einer Aufgabe oder einem Gegner vorrätig.

Griswald the Blacksmith

Der Schmied versorgt die Helden mit Waffen, Schilden und Helmen; an ihn können außerdem alle nicht magischen Gegenstände verkauft werden. Sein Wissen über die Vorkommnisse im Dorf ist zwar begrenzt, dennoch hat er den einen oder anderen Auftrag zu vergeben.

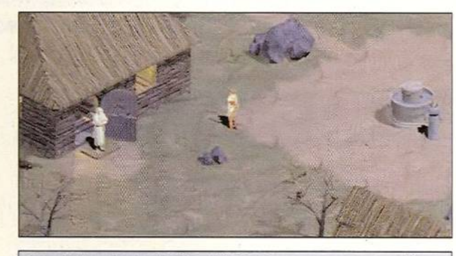
Cain the Elder



Der Weise weiß, welche Magie in welchem Gegenstand ruht

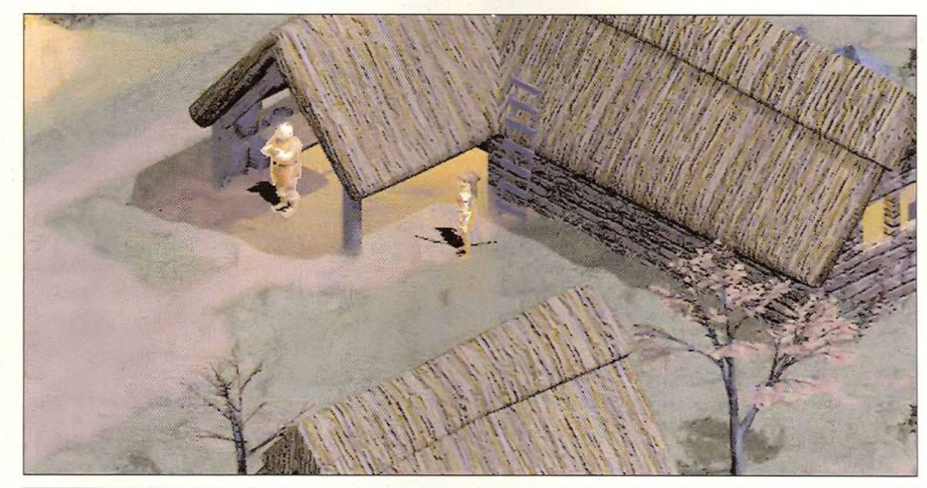
Der Weise des Orts kann magische Gegenstände identifizieren und hat meistens einen guten Tip parat.

Pepin the Healer



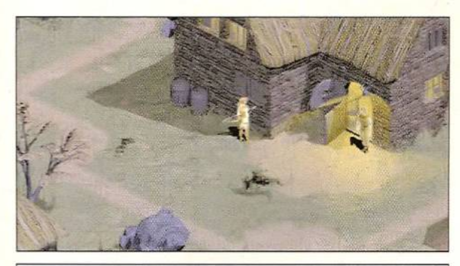
Der Heiler ist kein Geschäftsmann; er versorgt die Helden zum Teil gratis!

Pepin frischt kostenlos die Energie der Abenteurer auf und versorgt sie mit heilenden Tränken und Schriftrollen. Auch er gibt wertvolle Hinweise.



Beim Schmied sind die Abenteurer oft zu Gast

Ogden the Tavern Owner



Kneipenwirte wissen oft Interessantes zu berichten

Auch beim Kneipier ist dann und wann ein Rat oder ein Auftrag zu bekommen.

Farnham the Drunk



Selbst der Trinker des Orts hat manchmal etwas Wertvolles aufgeschnappt

Den angesäuselten Monologen des Betrunkenen sind ab und an einige Informationen zu entnehmen.

Gillian the Barmaid



Eine Barfrau, wie mann sie sich wünscht: immer gut drauf, schön anzusehen und nicht auf den Kopf gefallen

Immer gut aufgelegt, gibt auch Gillian einige Tips, denen Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte.

Wirt the peg-legged Boy



Dieser Bursche hat einen ausgeprägten Geschäftssinn

Der Junge hat stets eine außergewöhnliche Waffe im Angebot. Für Informationen hierzu verlangt er allerdings 50 Goldstücke. Von den Vorkommnissen im Dorf hat er nicht viel Ahnung.

Die Ebenen

Nachdem das Dorf keine Geheimnisse mehr zu bieten hat, geht es hinab ins Dunkel der Kavernen...
Den Helden werden hier diverse Gegner auflauern, denen unterschiedlich begegnet werden sollte. Die anzutreffenden Spezies sind dem Level zugeordnet, in dem sie das erste Mal auftauchen.
Natürlich können Kreaturen aus den oberen Ebenen auch in den tieferen angetroffen werden.

Level 1

Der erste Level ist wohl hauptsächlich zum Üben gedacht.
Außerdem kann der aufmerksame Held ein wenig Gold scheffeln, um sich bessere Ausrüstungsgegenstände leisten zu können.

Fallen One



Die Gnome sind kleine Bestien, Kinder könnten kaum schlimmer sein

Die kleinen, gnomenhaften Wesen zeichnen sich besonders durch ihre Feigheit aus. Tötet der Held eines von ihnen, nimmt der Rest sofort Reißaus, um wenig später erneut anzugreifen. Den Moment des Rückzugs sollte man nutzen, um sie mit dem Bogen zu beschießen. Hier verrichtet auch der Firebolt-Spruch gute Dienste.

Skeleton



Das Skelett ist ein häufig anzutreffender Gegner

Das Skelett ist mit einem Säbel ausgestattet und bewegt sich relativ schnell.
Auch hier eignet sich der Bogen, doch ist so ein Knochenmann mit einer kräftigen Schlagwaffe wesentlich leichter zu zerschmettern. Oft bedarf es nur eines oder zweier Schläge, bis er sich in seine Einzelteile auflöst.

Skeleton Captain



Der Skeleton Captain hat eine etwas imposantere Statur als das einfache Skelett

Der Unterschied zum Skeleton besteht in besserer Bewaffnung und größerer Widerstandskraft.

Zombie



Der Zombie ist langsam, aber kräftig

Am deutlichsten fällt die Langsamkeit des Zombies auf. Ist kein lohnendes Opfer in seiner Nähe, stapft der „Cibus Animatus" stumpfsinnig an der Mauer entlang. Er läßt sich dann gut mit dem Bogen oder dem Holy Bolt-Spruch bekämpfen. Was der Zombie nicht im Kopf hat, hat er jedoch in seinen Armen. Seine Schläge ziehen viel Energie ab.

Scavenger



Diese Wesen haben es auf den Kopf abgesehen

Die kleinen, flinken Wesen treten meist in größeren Gruppierungen auf. Gefährlich macht sie ihre ungewöhnliche Angriffstaktik. Haben sie ihr Opfer erst umzingelt, versuchen sie, in sein Gesicht zu springen. Wer hier keinen gescheiten Helm trägt, sollte zumindest gut mit seiner Waffe umgehen können. Als geeignet haben sich hier Beile und ähnliches erwiesen. Es kann ein Vorteil sein, daß sie sich gierig auf Aas stürzen, sobald es in ihrer Nähe einen Toten gab.




Auch Zombies brauchen einen Anführer. Natürlich ist er der Hungrigste von allen

Level 2

Hier treten bereits Gegner auf, die im Bestiarium des Handbuchs nicht erwähnt sind. Zum Teil handelt es sich um ähnliche Kreaturen wie in der ersten Ebene, nur mit verbesserten Eigenschaften. Grundsätzlich können sie mit den gleichen Taktiken wie ihre einfacheren Verwandten angegangen werden, sofern nichts anderes vermerkt ist. Außer dem „Butcher Quest" bietet dieser Level keine neuen Herausforderungen. Der Schwierigkeitsgrad steigt nur unbedeutend durch die Abarten der schon aus Level 1 bekannten Gegner. Zwar ist hier insgesamt weniger Gold zu finden, dafür gibt es aber bessere Waffen und einige Spells.

Plague Eater
Dieser Abkömmling des Scavenger unterscheidet sich durch seine größere Sprungkraft und seinen kräftigeren Biß vom Vorbild. Entsprechend gefährlicher ist er auch.

Rotting Carcass
Der Verwandte des Zombies ist unwesentlich schneller, hält aber wesentlich mehr aus als dieser.

Soulpus
Eine weitere Steigerung des Zombies.


Alae Nefestus ist ein lästiger Gegner, der im Nahkampf schwer zu treffen ist

Winged Fiend
Dieser einer Fledermaus ähnliche kleine Dämon greift ausschließlich den Kopf des Gegners an, ist aber in der Luft wesentlich schwerer zu bekämpfen als die Feinde am Boden.
Ist er noch ein Stück entfernt, eignet sich der Bogen zur Luftabwehr, im Nahkampf ist das Schwert vorzuziehen.

Rotfeast the Hungry
Der Anführer der Zombies ist immun gegen den Holy Bolt-Spruch und verträgt wesentlich mehr Treffer als seine Gefolgsleute.

Purerat the Unclean


Dem Beinamen dieses Gesellen ist zu entnehmen, daß er der Körperpflege nicht sehr zugeneigt ist

Der Anführer der Fallen One ist stärker als die Mitglieder seiner Horden, flinker und außerdem gegen den Firebolt-Spruch immun.

Level 3



Je tiefer es in den Dungeon hineingeht, desto ernsthafter werden die Bedrohungen. Hier sind wieder „Steigerungsformen" der bereits bekannten Arten anzutreffen. Viele davon fallen dadurch auf, daß sie gegen den Standard-Angriffszauber „Holy Bolt" (Heiliges Geschoß) unempfindlich sind. Für Zauberer wird die Luft hier also merklich dünner.
Ein neuer Held wird hier seine ersten Probleme bekommen. In diesem Level befindet sich auch „King Leorics Tomb", das eine nicht zu unterschätzende Herausforderung darstellt. Mit dem Gold hapert es auch hier wieder, dafür wird der furchtlose Abenteurer mit einigen brauchbaren Waffen entschädigt.

Black Death
Er ist eine erneute Steigerung des Zombies.

Carver
Bei ihm handelt es sich um eine stärkere Abart der Fallen One.

Shadow Beast
Dies ist eine Steigerung des Scavengers.

Blink
Dies sind schnellere Abkömmlinge der Fledermäuse.

Goretounge
Ein Zombie, der nicht nur gegen den Holy Bolt-Spruch immun ist, sondern auch über die vielfache Kraft seiner handelsüblichen Artgenossen verfügt.

Burning Dead (Captain)
Eine Steigerung des Skeletons und Skeleton Captains, die ebenfalls gegen den Holy Bolt-Spruch immun ist und mehr Treffer einstecken kann.

Corpse Bow


Dieses Skelett greift bevorzugt aus der Entfernung an

Der Corpse Bow ist ein Skelett, das mit einem Bogen bewaffnet ist. Tritt es allein auf, ist es nicht gefährlicher als der ganz normale Knochenmann, allenfalls noch etwas lästiger.
Der Pfeilhagel einer größeren Gruppe dagegen kann dem Helden doch ganz schön zu schaffen machen.

Horror
Eine gesteigerte Form des Corpse Bow; er schießt seine Pfeile schneller ab und verfügt über eine höhere Widerstandskraft.

Level 4

In dieser Ebene werden Zauberer für eventuell in der vorigen Etage erlittene Unbill entschädigt. Der mit magischen und materiellen Dingen angehäufte Level stellt eine leichte Steigerung zum vorigen dar. Der am häufigsten anzutreffende Gegner ist der „Flesh Clan". Der Umgang mit ihm erfordert eine gute Taktik, aber

sobald hier der Dreh gefunden ist, bestehen gute Chancen auf das Erreichen der nächst tieferen Etage.

Flesh Clan



Dieser Gegner gehört in der vierten Ebene zum gewohnten Bild

Der Flesh Clan ist ein großer, kräftiger Dämon, der mit seinen Hufen und dem Ziegenkopf leichte Ähnlichkeit mit einem Minotaurus hat.
Die Schläge dieser schnellen Gegner sind sehr zielsicher und ziehen eine Menge Lebensenergie ab. Da sie sich vor dem Angriff strategisch formieren, sollte sie der Held in dieser Phase mit dem Bogen bekämpfen; für den Nahkampf stellt der Firebolt-Spruch eine gute Alternative zu herkömmlichen Waffen dar.

Gloom

Verwandt mit der „Fledermaus", unterscheidet ihn vor allem sein Sturzflug-Angriff aus weiter Entfernung von seinen Artgenossen.

Overlord

Seine rosa Farbe und seine grunzenden Geräusche lassen diesen massigen Dämonen wie einen riesigen Eber wirken. Gegen diesen in wilden Attacken angreifenden Gegner sind Äxte und alle Feuer-Sprüche wirksam.

Devil Kin

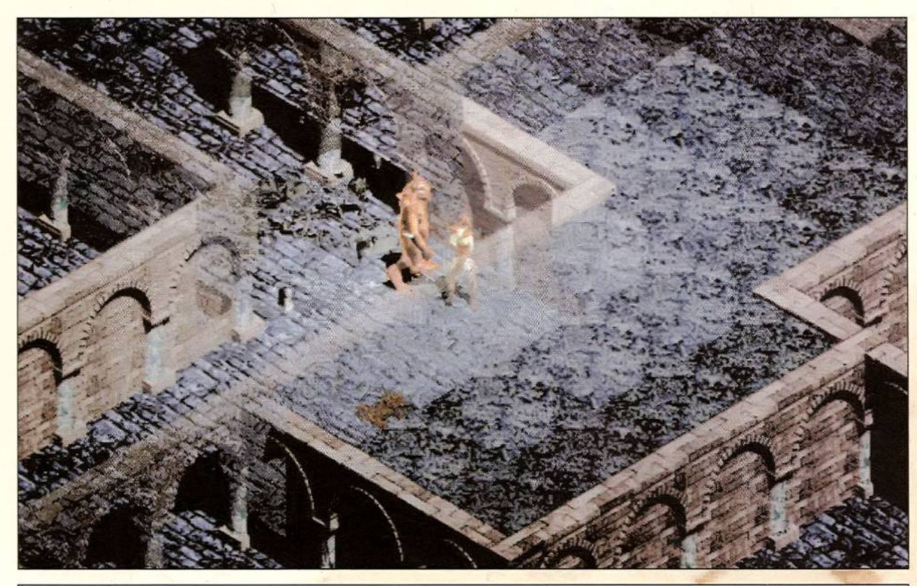
Vor allem in der Geschwindigkeit gesteigerter Abkömmling der Fallen One.

Dark One

Steigerung der Fallen One; sie treten in Verbindung mit dem Snotspill-Quest auf.

Level 5

Im fünften Level ändert sich zum ersten Mal die Gestaltung der Umgebung.
Die Gegend ist jetzt geprägt von weit verzweigten Gängen, alles wirkt ein wenig rustikaler und erinnert an Katakomben. Der in diesem Level stark ansteigende Schwierigkeitsgrad findet seinen Höhepunkt in „Valors Quest", einer Aufgabe, die an anderer Stelle näher beschrieben ist.



Obwohl der Name eine gewisse Überlegenheit zum Ausdruck bringt, ist es um des Overlords Selbstbeherschung nicht gut bestellt

Foulwing

Die rote Steigerung der Winged Fiends zeichnet sich durch ihre Schnelligkeit und den kräftigen Biß aus.

Bone Gasher

Eine verbesserte Version des Scavengers. Er ist wesentlich kräftiger und damit auch bedeutend gefährlicher, zumal er gern in Gesellschaft auftritt.

Wrathraven

Der Wrathraven ist ein weiterer Abkömmling der Fledermaus, nur noch ein bißchen aggressiver und kräftiger.

Horned Demon



Der Horned Demon ist ein sehr geradliniger Gegner, der offenbar sein Horn zum Anpeilen des Ziels benutzt

Eine mächtige Statur und das gebogene Horn auf seiner Stirn charakterisieren diesen Dämonen. Befindet sich einer der Gesellen in Sichtweite, sollte der vorsichtige Held das Weite suchen. Hat ihn der Gehörnte erst einmal im Visier, prescht er, das Horn voran, mit waghalsiger Geschwindigkeit auf ihn zu. Bei seinen Angriffen hinterläßt das Horn gefährliche Wunden, sprich: zieht eine Menge Lebensenergie ab. Die Zeit, in der sich der Dämon für seinen nächsten Angriff sammelt, ist für den eigenen Angriff am besten geeignet. Der Bogen hat den Vorteil, daß die Pfeile eine Attacke schon im Ansatz stoppen. Mit einem Schwert oder Feuer-Sprüchen ist man aber ebenfalls gut gewappnet.



Der Stalker ist eine Art „Stealth-Zombie", der meistens gerade dann auftaucht, wenn der Held nicht aufpaßt

Level 6

Erneut steigt der Schwierigkeitsgrad bedeutend, wobei die neue Gattung der Stalker nicht zuletzt dafür verantwortlich ist, daß so mancher ungeübte Charakter hier sein Leben lassen muß. Es gilt außerdem, eine Aufgabe mit dem Namen „Chamber of the Bone" zu lösen.



Stalker
Diese Mischung aus Zombie und Skelett läßt sich nur mit Schlagwaffen bekämpfen, da sie erst sichtbar wird, wenn sich das Opfer in ihrer Nähe befindet. Mit einer Axt oder einem Schwert ist diesem Gegner jedoch gut beizukommen.

Familiar
Ein weiterer Abkömmling der Fledermaus-Familie. Der Familiar ist in der Lage, mit Blitzen zu schießen, also auch aus der Entfernung anzugreifen. Pfeil und Bogen sind dagegen das beste Mittel.

Stone Clan
Ein Verwandter der Flesh Clan. Der Stone Clan ist mit einem Bogen ausgestattet, unterscheidet sich aber ansonsten so gut wie gar nicht von seinem Vorgänger.

Unseen
Ein starker Abkömmling der Stalker, den man nur in der „Chamber of the Bones" antrifft.

Level 7

Diese Ebene birgt viele magische Gegenstände, die das (Über-)Leben wesentlich erleichtern.
Zu Beginn machen die Illusion Weavers zwar erheblichen Ärger, aber auch sie sollten mit der beschriebenen Taktik kein großes Problem mehr sein.

Acid Beast
Dieser Scavenger-Klon ist in der Lage, mit Säure zu spucken. Bei seinem Ableben hinterläßt er eine Säurepfütze, die bei Berührung an der Energie zehrt.

Fire Clan
Ein gegen Feuer immuner Abkömmling der Flesh Clan.

Gargoyle
Diese geflügelten Dämonen sehen zuerst wie Steinstatuen aus. Erst bei Annäherung oder Kontakt wachen sie auf und schwingen sich zum Angriff in die Lüfte. Aufgrund der geringen Geschwindigkeit lassen sie sich mit dem Bogen prima vom Himmel holen.

Illusion Weavers



Der Illusion Weaver treibt sich in der Halle der Blinden herum

Ein gemeiner Verwandter der Stalker. Hat er sich nach einem Angriff in die Erde verzogen, erscheint er kurz darauf mit frischer Lebensenergie, um einen neuen Angriff zu starten.
Die beste Taktik besteht darin, sich in einen Torbogen zu stellen und vor und hinter sich eine Firewall zu zünden.
Um das Ganze zu beschleunigen, schlägt man gleichzeitig mit einem Schwert oder einer Axt auf das Biest ein.
Zu finden ist es in der Halle der Blinden.

Der Gargoyle ist eine „traditionelle" Figur, beliebt in vielen Rollenspielen

Level 8

Bis auf „Zhar the Mad", eine weitere Aufgabe, gibt es in diesem Level keine Neuerungen. Es befinden sich viele wertvolle Gegenstände und eine Menge Gold in den Gängen. Die in Massen auftretenden Toad Demons machen einem das Leben ganz schön schwer.

Toad Demon
Dieser in großen Gruppen auftretende Gegner ist stärker und schneller als der Overlord, von dem er abstammt.

Level 9

Eine neue Level-Gestaltung verwöhnt das Auge. Dieses Mal findet sich der neugierige Abenteurer in einer Höhlenlandschaft wieder, die von Lavaströmen durchzogen ist.
Diese stellen ein tödliches Hindernis dar. Bedingt durch die fortentwickelten Gegner, ist ein leichter Anstieg des Schwierigkeitsgrads spürbar.

Mud Man
Der Overlord in einer robusteren Ausführung.

Poison Spitter
Eine diesmal Gift spuckende Form des Scavengers.

Night Clan
Die Vollendung des Flesh Clan: schneller, stärker und wesentlich robuster.

Level 10

In diesem Level ist es wichtig, nicht zu schnell voranzupreschen, da einem sonst ganze Horden von Slayern gegenüberstehen. Einer solchen Lage ist nur schwer Herr zu werden. Ohnedies ist dieser Level nicht leicht zu bewältigen, und das Ableben des Helden rückt ein ums andere Mal in greifbare Nähe.

Slayer



Der Totschläger interessiert sich „brennend" für den Neuankömmling

Die gefährliche Waffe des geflügelten Dämonen macht ihn zu einem ernstzunehmenden Gegner.



Dieser Dämon greift unbeirrt den Helden an, ohne sich von Golems ablenken zu lassen

Zwar setzt er seine Flügel nicht ein, doch auch ohne sie kann er aufgrund seiner gewaltigen Feuerwalze ganz schön gefährlich werden. Da die Slayer gegen Feuer und Magie immun sind, hält man sie besser auf Distanz und beschießt sie von dort mit dem Bogen.

Level 11

Dank des neuen Gegners Red Storm steigt der Schwierigkeitsgrad erneut an. Zum Ausgleich bietet diese Ebene einige Bücher und eine Menge Gold.

Flayed One
Der Overlord in seiner gewaltigsten Form: stärker, schneller und vor allem robuster als sein Ursprung und alle anderen Ausformungen.

Red Storm
Ein gehörnter Dämon, der aufgrund seines Schwanzes etwas von einem Saurier hat. Er verfügt sozusagen über zwei Waffen: Im Nahkampf setzt er seine gewaltigen Pranken als Schlagwaffe ein, in der Distanz beschießt er die Erforscher der Katakomben mit Blitzwalzen.
Diese Fähigkeit macht ihn gegen jeglichen Blitz-Spruch immun und läßt ihn daher zum bisher gefährlichsten Gegner avancieren. Ob man versucht, ihn aus der Distanz zu bekämpfen, oder auf Tuchfühlung geht, bleibt sich gleich.
Einen wirklich großen Vorteil bringt der Golem-Spruch, da sich der Dämon weiterhin auf den Helden konzentriert.

Pit Beast
Ein weiterer Säure spuckender Abkömmling des Scavengers.

Level 12

Die zwölfte Ebene beherbergt ausschließlich Gegner, die denen des vorigen Levels entsprechen.
Dieser wohl uninteressanteste Level des Spiels ist nur spärlich mit Bonbons gespickt und bietet auch sonst keine neuen Herausforderungen.

Level 13

Für diesen bisher wohl schwierigsten Level bedarf es eines großen Mana- und Health-Vorrats, um einem schnellen Ableben vorzubeugen. Erneut hat sich die Umgebung geändert, und staunenden Auges findet sich der Held in den Tiefen der Hölle wieder. Viel Gold und einige wertvolle Gegenstände versüßen das von widrigen Umständen begleitete Dasein.

Lava Maw
Die am weitesten fortentwickelte Abart des Scavengers ist gegen Feuer immun.

Black Knight



Der Black Knight ist groß und schwer – und deshalb schnell aus der Puste

Der schwarze Ritter beeindruckt nicht zuletzt wegen seines riesigen Schwerts; seine mächtige Statur und seine guten Nahkampfeigenschaften machen ihn zu einem extrem gefährlichen Gegner. Allerdings sieht es mit seiner Kondition nicht unbedingt gut aus. Am besten läßt man sich von ihm verfolgen, um ihn in seinen Verschnaufpausen mit Blitz-Sprüchen und Pfeilen einzudecken. Bei größeren Gruppen hilft der Chain Lightning-Spruch, der sich mehrerer Gegner gleichzeitig annimmt.

Level 14

Die Kombination von schnellen Blood Knights und aus der Entfernung schießenden Succuben machen diesen Level zu einem schwierigen Unterfangen, zumal die Blood Knights meist in riesigen Horden auftreten. Viele der gefundenen magischen Gegenstände sind gegen die folgenden Gegner nutzlos und nur zum Verkauf geeignet.

Blood Knight
Ein stärkerer Verwandter des ohnehin schon gefährlichen Black Knights. Auch bei ihm hapert es mit der Kondition.

Succubus



In der Armee der Unterwelt haben auch militante Frauen das Recht auf Wehrdienst

Dieser weibliche Dämon ist mit Flügeln ausgestattet, die aber nicht zum Einsatz kommen. Die von ihr geworfenen Magie-Bälle sind nicht besonders gefährlich, und auch sonst stellt sie nur in Verbindung mit angreifenden Blood Knights eine wirkliche Gefahr dar. Allein die Tatsache, daß sie schon aus weiter Entfernung anfängt zu schießen, läßt eine gewisse Vorsicht angeraten sein.

Lachnat
Die Steigerung des Black Knights ist gegen Feuer und Magic Lightning immun. Er ist um einiges stärker und schneller als die Blood Knights und meist von einer Horde eben dieser Vasallen umgeben.

Level 15

Das schon in Ebene 14 hohe Schwierigkeitsniveau erfährt in diesem Level noch eine leichte Steigerung.

Durch den Lazarus-Quest wird die Chance auf ein zügiges Vorankommen weiter gemindert; ohne vorsichtiges Vorantasten geht hier gar nichts. Den einzigen Lichtblick stellen die massig zu findenden Gegenstände und das reichlich vorhandene Gold dar.

Hell Spawn
Die Verwandte des Succubus beschießt ihre Ziele schon aus großer Entfernung durch die Gänge.

Steel Lord
Außer dem Anführer der Black Knights ist er die wohl stärkste und gefährlichste Form des schwarzen Ritters.

Blood Lust



Auch Frauen haben eine Chance, in den höllischen Horden Karriere zu machen

Die bläulich gefärbte Anführerin der Succuben wirft mit mächtigen Magiebällen um sich und verkraftet einige Treffer mehr.

Avocate
Die ersten Zauberer trifft der Held in „Lazarus Lair“ an. Sie feuern mit starken, gut gezielten Magie-Bällen und können sich an jeden beliebigen Ort des Dungeons teleportieren. Solange sie nicht zu



Lohnmagiern ist es egal, für wen sie arbeiten. Hauptsache, der Preis stimmt

mehreren antreten, sind sie mit gut gezielten Pfeilen relativ einfach zu bekämpfen. Innerhalb großer Gruppen oder in Verbindung mit Blood Knights sind sie jedoch nicht zu unterschätzen.

Level 16

Daß in Level 16 keine neuen Gegner zu sehen sind, verkraften selbst über die Maßen neugierige Naturen dank des kurzweiligen Gefechts mit Diablo ohne Ermüdungserscheinungen. Mit ihm hat man genug zu tun, und die zusätzlich auftretenden Ritter und Zauberer machen das Unterfangen so oder so zu einer schwierigen Angelegenheit.

Sir Gorash
Der Anführer der schwarzen Ritter macht den Kontrahenten durch seine Schnelligkeit und seine hohe Widerstandskraft das Leben schwer. Da er meist innerhalb einer Gruppe von Rittern auftritt, sollte man versuchen, ihm mit dem Chain Lightning-Spruch beizukommen.

Die Quests

Die Bewohner des Dorfs versorgen den Abenteurer freundlichst mit Aufträgen, die ihm einen guten Grund geben, im Dungeon Monster abzuschlachten. Natürlich handelt es sich nicht um Aufgaben im Sinne von „Geh mal in den Keller, und hol die Kartoffeln“, etwas schwieriger ist es schon...



Der Mann liegt in seinem Blut, aber reden kann er immer noch ganz gut

The Butcher

Den ersten Auftrag bekommt der noch unbekümmerte Held von einem schwerverwundeten Stadtbewohner, der nordwestlich des Ausgangspunkts am Eingang zum Kloster liegt.



Der „Schlachter“ hat eine Menge edler Ritter auf dem Gewissen

Er erzählt von einem mächtigen Dämon, der in den Gewölben zwei Stockwerke unterhalb des Klosters eine ganze Gruppe von Kriegern vernichtet hat. Er bittet darum, für die von Erzbischof Lazarus gestellte Falle Rache zu nehmen und deshalb den Dämon namens „The Butcher“ ein für allemal ins Jenseits zurückzuschicken.

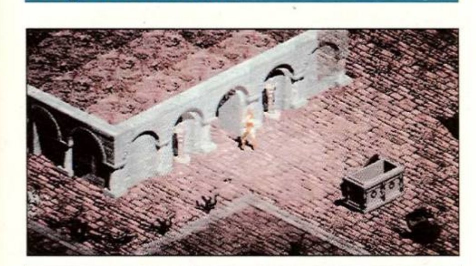


Der Butcher tut dank der Intervention des Helden den letzten Atemzug

Der Schlachter ist mit einem Fleischerbeil ausgestattet, das einen Damage-Wert von 4 bis 24 hat. Trotz seiner plumpen Figur bewegt er sich in seiner unstillbaren Gier nach Menschenfleisch rasant voran. Da der hohe Damage-Wert der Waffe das Leben des Angreifers ziemlich schnell beenden kann, sollte er versuchen, den Dämon möglichst lange auf Distanz zu halten. Als Spruch taugt der „Firebolt Spell“ am besten, da er mit ein wenig Übung sowohl als Distanzwaffe wie auch im Nahkampf sehr gut zu gebrauchen ist. Versucht man sein Glück anfangs durch Bekämpfung aus der Distanz, so ist dem Bogen als Handwaffe der Vorzug zu geben; für einen Nahkampfversuch muß die Hiebwaffe zumindest über einen Damage-Wert von 4 bis 12 verfügen.
Gute Unterstützung leistet auch die „Scroll of Firewall“. Am besten stellt sich der Held direkt an die Feuerlinie, wenn

der Schlachter versucht, diese zu durchqueren. Mit etwas Glück bleibt er während seines Angriffs genau im Feuer stehen und erleidet beständig zusätzlichen Schaden. Nun sollte es ein leichtes sein, ihn im Nahkampf mit Magie und roher Gewalt zu vernichten. Steht keine besonders starke Waffe, keine kräftige Panzerung und kein mächtiger Zauberspruch zur Verfügung, ist es ratsam, stets zwei bis drei „Full Potions of Health" im Gürtel zu tragen. Ausweichmanöver bringen oft den Vorteil des ersten Schlags, da der darauffolgende Angriff des Dämons meist ins Leere geht.
Und es gibt noch ein weiteres Hilfsmittel: Die „Scroll of Town Portal" ermöglicht die schnelle Flucht in die Stadt, um sich noch kurz vor dem Ableben heilen zu lassen und sich vor der Rückkehr mit Mana- und Health-Vorräten einzudecken.

King Leorics Tomb



Das Grabmal von Leoric

Von Ogden, dem Wirt, erfährt der Auftragsheld, daß Prinz Albrecht, Sohn von König Leoric, vor ein paar Monaten entführt wurde. Der König machte das Dorf für diese Tat verantwortlich und bestrafte willkürlich dessen Bewohner. Mit schwindendem Verstand wandte er sich sogar gegen seine treuen Gefolgsleute, die sich gezwungen sahen, ihn zu töten. Im Sterben liegend, belegte der König alle früheren Begleiter mit einem Fluch, seitdem befehligt er eine Legion von Untoten drei Ebenen unterhalb des Klosters.



Leoric war bereits schwachsinnig und hat sich inzwischen auch nicht zu seinem Vorteil verändert

Ohne seine Gefolgsleute ist Leoric kein schwieriger Gegner, da seine Schwertschläge langsam und nicht besonders kräftig sind. Da er aber sehr schnell läuft, empfiehlt es sich nicht, vor ihm zu flüchten. Die Raumaufteilung im Grabmal scheint unveränderlich. Zuerst sollte der Eindringling den Hebel im rechten Raum betätigen, da sich in dem dahinterliegenden Raum einige hilfreiche Gegenstände befinden. Hat er den zweiten Hebel auf der rechten Seite umgelegt, öffnet sich das Gatter zur Haupthalle.
Anstatt sofort loszurennen, stellt sich der Held am besten ungefähr in die Mitte des Gangs und wartet auf König Leoric. Diesen lockt er dann in die Vorhalle und bekämpft ihn dort als ersten, da er seine Gefolgsleute wieder auferstehen lassen kann. Den größten Schaden an Leoric und seinen Kumpanen hinterlassen der „Holy Bolt Spell" und eine kräftige Schlagwaffe. Um die verbliebenen Skelette zu bekämpfen, eignen sich in der Halle am besten Firewall-Teppiche, von denen kein Gerippe in diesem Level mehr als zwei überlebt.
Eine ebenfalls gute Taktik ist es, einzelne Skelette aus der Gruppe zu lösen und in die Vorhalle zu locken. Dazu tastet man sich Stück für Stück in die Haupthalle vor und tritt, sobald Gegner kommen, den Rückzug an. In der Vorhalle lassen sich die wenigen verbliebenen Feinde leicht erledigen. Das Fleischerbeil des im letzten Quest getöteten Butchers läßt sich bestens als Schlagwaffe gegen King Leoric und sein Gefolge einsetzen. Die Krone, die der König nach seinem Ableben zurückläßt, sollte vor dem Tragen von Cain dem Weisen identifiziert werden. Nur so erfährt der Finder, daß sie an der Lebensenergie zehrt.

Snotspill



Wer hier wohl wohnt?

Dies ist keiner der üblichen Aufträge. Im vierten Level trifft der Besucher auf einen Abkömmling der Fallen Ones mit Namen Snotspill. Dieser ist nicht anzugreifen, er bittet den Helden, ihn und seine Kumpane zu verschonen. Der Deal ist eigentlich nicht ganz koscher: Als Gegenleistung dafür, daß der Held die „Big Uglies" (gemeint sind damit die Overlords) tötet und ihm den „Magic Banner" (Tavern Sign) bringt, verspricht Snotspill, den Helden, den er eben noch um Gnade angebettelt hat, zu verschonen. Das magische Banner findet dieser in der Truhe, die vor dem Gespräch verschlossen war. Auch wenn das Ganze eine Falle ist und der unbedarfte Held nach der Übergabe von einer Horde Fallen Ones angegriffen wird, sollte er das Banner übergeben, da die Kleinen eine Menge wertvoller Dinge hinterlassen.
Die flinken, aber feigen Gegner sind sehr leicht mit dem Firewall Spell zu bekämpfen, stellen aber auch mit herkömmlichen Waffen keine wirkliche Herausforderung dar. Es ist energiesparend, sich in einen schmalen Durchgang oder eine Tür zu stellen, da so eine Umzingelung ausgeschlossen ist.

Valors Quest

In Level 5 erfährt der Abenteurer aus dem „Buch des großen Konflikts", daß Valor hinter dem Blutgang und der „Halle des Feuers" darauf wartet, vom „Helden des Lichts" (wer kann damit wohl gemeint sein?) geweckt zu werden. Im darüber liegenden Raum findet der bewaffnete Wecker einen Blutstein, den er im ebenfalls im Raum vorhandenen „Sockel des Bluts" postiert. Außerhalb des Komplexes erscheint eine Tür auf der linken Seite, hinter der sich einige Horned Demons befinden. Sobald diese Bösewichte auftauchen, sollte der Held ein Stück zur Seite gehen, da diese mit einem Affenzahn auf ihn zu rennen und ihn mit dem Horn durchbohren wollen. In der Zeit, die sie brauchen, um sich für einen neuen Angriff zu rüsten, kann man sie mit dem Bogen oder einem Schwert beharken. Nach ihrem Ableben ist hier der zweite Blutstein zu finden, der ebenfalls in den Sockel des Bluts gesteckt wird. Wieder erscheint eine Tür, diesmal auf der rechten Seite. Erneut sind die Horned Demons zu erledigen, bevor auch der dritte und letzte Blutstein in die Hände des Helden gelangt. Dieser letzte Stein öffnet oberhalb vom Blutsockel einen Gang, in dem wieder eine Gegnerschar wartet. Als Belohnung für das erfolgreiche Weiterkommen ruht am Ende des Gangs die „Arkaines Valor". Diese Rüstung der Klasse 25 verleiht dem Träger zehn weitere Vitality-Punkte und zieht dem Gegner drei Hitpoints ab.

The Chamber of Bone



Die Kammer der Knochen in der Außenansicht

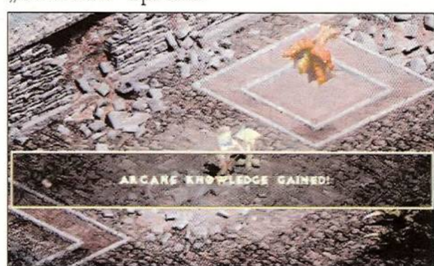
Der sechste Level beschert dem Abenteurer das „Mythische Buch". Darin ist von einer „Halle der Helden" zu lesen, hinter

der die „Kammer der Knochen" liege. Der „Lord of Terror" warnt davor, die Truhen in den Räumen zu öffnen, da jeder, der dies versuche, einen schnellen Tod finde. Tatsächlich sind sämtliche Truhen der Räumlichkeiten mit Fallen versehen. In den „Kammern der Knochen" schließlich entdeckt man links und rechts zwei Hebel. Beide öffnen Räume auf der rechten Seite, in denen einige Gegner und Truhen mit wertvollen Gegenständen zu finden sind. Mit den so erhaltenen Waffen, insbesondere dem Firewall-Spruch, wagt sich der Held an den letzten, mit Knochen übersäten Raum.



In der Kammer warten zahlreiche Skelette

Da die Truhen mit Fallen gesichert sind, sollten sie zuerst mit dem „Trap Disarm"-Spruch entschärft werden. In der eigentlichen „Kammer der Knochen" befindet sich eine riesige Übermacht von Skeletons, die aus den am Boden liegenden Knochen emporsteigen. Die einzige Chance, ohne großen Energieverlust davonzukommen, ist, den Raum mit einem Teppich von „Firewalls" zu überziehen. Hört man weder Schreien noch stöhnendes Ächzen, kann man sicher sein, daß alle Gegner erledigt sind. Sind nicht genug Mana-Vorräte vorhanden, um diesen Spruch auszuführen, ist der „Holy Bolt"-Spruch sehr nützlich. Mit konventionellen Waffen ist die Aufgabe jedoch nur schwer zu bewältigen. Durch das Lesen des „Antiken Buchs", das sich in einem Raum hinter der Knochenkammer befindet, erlernt der Held den „Guardian"-Spruch.



Das antike Buch verrät einen neuen Zauberspruch

Halls of the Blind

Die „Halle der Blinden" befindet sich sieben Ebenen unter dem Kloster. Die Legende erzählt von scheinbar unsichtbaren Feinden. Sobald sich der Held von ihnen abwendet, sieht er etwas, was nicht sein kann: Schatten bewegen sich dort, wo Licht sein sollte, Gegner verschwinden im Nichts. Die Rede ist von den „Illusion Weavers", die verschwinden, sobald man ihnen den Rücken zudreht. Tauchen sie danach wieder auf, haben sie Kraft aufgetankt und verfügen über neue Energie. Aufgrund dieser Fähigkeit ist es nötig, sie in einem Anlauf zu töten. Es empfiehlt sich, sich auf einen Gegner zu konzentrieren und sich den nächsten erst dann vorzunehmen, wenn sich der erste ins Jenseits verabschiedet hat. Um die Illusion Weavers zu bekämpfen, hilft ein starkes Schwert oder eine andere Schlagwaffe. Illusion Weavers tauchen immer dann auf, wenn das Opfer an einem Punkt verharrt. Man sollte also nach Möglichkeit in Bewegung bleiben, denn ist man einmal von ihnen eingekreist, machen ihre starken Schläge den Kampf nahezu aussichtslos. Da die Illusion Weavers sehr empfindlich auf Feuer reagieren, ist es hilfreich, eine Mauer aus Firewalls um sich zu ziehen. Das „Optic Amulet", das sich in einem der Mittelräume findet, verleiht seinem Träger 20 Prozent mehr Lichtradius, stockt den Magiewert um fünf Punkte auf und zieht dem Gegner einen Hitpoint ab.

Zhar the Mad



Der gute Mann hat zwar nicht mehr alle Tassen im Schrank, aber zaubern kann er noch

Das Buch „The wages of war are sin" berichtet von einem Zauberer der Horadrim, der sich in den Dienst beider Seiten gestellt hat, um mehr Kontrolle über den Sündenkrieg zu erlangen. Anscheinend hat er darüber den Verstand verloren. Trifft der Held nun auf „Zhar den Verrückten", beschwert sich dieser über die Störung, da es schon genug Unterbrechungen gebe, um verrückt zu werden. Er versucht, den Besucher mit dem „Book of Flash" zum Gehen zu bewegen, aber wenn dieser nicht darauf hört und sich nun an seinem Bücherregal zu schaffen macht, greift er mit Feuerbällen an. Da Zhar gegen einen Großteil der Magie immun zu sein scheint, ist man mit einer herkömmlichen Waffe am besten beraten. Und da der Zauberer in der Lage ist, sich an einen anderen Ort zu teleportieren, stellt der Bogen das beste Utensil dar. Mit diesem muß ihm der Angreifer nicht ständig hinterherlaufen, sondern kann ihn per gedrückte Shift-Taste aus der Distanz beharken. Außerdem besteht so die Möglichkeit, den Feuerbällen auszuweichen. Die Schüsse des Magiers zehren zwar kräftig an der Energie, trotzdem ist Zhar aufgrund seiner schwachen Panzerung schnell besiegt. Das Buch aus dem Regal enthält den „Holy Bolt"-Spruch, gegen den der Zauberer jedoch immun ist. Das Kurzschwert, das er hinterläßt, addiert auf alle Attribute 12 Punkte.

Black Mushroom

Diese Aufgabe erstreckt sich über zwei Ebenen des Gewölbes. Am Anfang des neunten Levels findet der Abenteurer ein Mushroom-Feld und ein Buch mit dem Namen „Fungal Tome". Es ist zunächst weder möglich, Pilze mitzunehmen, noch in dem Buch zu lesen. Erst nachdem Adria die Hexe den Band gesehen hat, bittet sie, ihr von den Pilzen zu bringen. Hat man ihr diese nach einem erneuten Besuch der Katakomben übergeben, enthüllt sich der Sinn dieser Aktion. Pepin der Heiler versucht ein Elixier herzustellen, das es ermöglicht, den Seelen, die sich auf die Seite des Bösen verirrt haben, ewigen Frieden zu schenken. Für das Elixier benötigt er jedoch ein Dämonengehirn, das dem ersten erlegten Slayer des zehnten Levels entnommen werden kann. Vom fertigen Gebräu möchte Adria auch etwas haben, da sie es zur Fertigstellung ihres Tranks benötigt. Hat Pepin das „Spectral Elixier" fertiggestellt, trägt es der Held zu Adria. Die hat ihren Trank jedoch schon zubereitet, und der brave Bote darf sein Mitbringsel behalten. Nachdem der erste Slayer getötet wurde und sein Gehirn sich im Inventar befindet, braucht man sich nicht mit den anderen Gegnern aufzuhalten, sondern bringt das Gehirn sofort in die Stadt. Die in Level 10 auftauchenden Slayer sind geflügelte Dämonen, die ihre Opfer mit einer Feuerwalze bespucken. Daher ist es ratsam, auf Distanz zu bleiben und sie mit dem Bogen zu beschießen. Sie sind gegen Feuer-Sprüche immun, auch ein Großteil der anderen Magie kann ihnen nichts anhaben. Trinkt der Held von dem Spectral-Elixier, erhält er auf alle Attribute zwei Punkte. Auflerdem erhöht sich die „Chance to Hit" um zwei Prozent, und der Damage-Wert steigt um zwei Punkte an.

Archbishop Lazarus

In der fünfzehnten Ebene stolpert der Besucher über den „Lazarus Staff". Wird „Cain der Weise" des guten Stücks



Lazarus hat eine große Anhängerschaft um sich geschart

ansichtig, erzählt er die wahre Geschichte über das Kloster. Lazarus selbst soll den Königssohn entführt haben und in den Tiefen der Katakomben sein Unwesen treiben. Cain bittet den Abenteurer, den Königssohn zu befreien und Lazarus ein für alle mal ins Jenseits zu verbannen. Zum „Archbishop Lazarus Lair" gelangt der Reisende durch das „Portal of the Unholy Altar", das mit Ausnahme der roten Farbe dem Town-Portal genau gleicht. Um zum Erzbischof selbst zu gelangen, muß sich der Suchende auf die Platten links und rechts des Ausgangspunkts stellen und die dazugehörigen Bücher lesen. Danach findet er direkt vor dem Ausgangspunkt einen weiteren Gang, an dessen Ende sich die letzte Platte befindet, mit der man direkt in den Mittelraum gelangt. Die Zeit, in der Lazarus mit dem Besucher spricht, sollte wegen der vielen Gegner genutzt werden, um aus dem Raum zu entkommen. Ist das geschafft, „verschließt" der Abenteurer den benutzten Durchgang mit „Firewalls". Mit etwas Abstand schießt er nun auf die ihn verfolgenden Gegner, von denen die meisten sowieso in den Feuerwänden zugrunde gehen. Lazarus erledigt er danach mit einem guten Bogen oder einer starken Schlagwaffe. Hat er sich des Erzbischofs entledigt, betritt er die letzte Platte, und ein Durchgang zu Level 15 erscheint. Dort hat sich der Gang zu Diablo mittlerweile geöffnet. Wie so oft stellen auch hier die Massen von Gegnern und nicht der Hauptgegner das größte Problem dar. Der getötete Erzbischof läßt den „Staff of Golem" zurück, der es ermöglicht, Golems zur eigenen Unterstützung zu rufen.

Diablo

Nachdem man den ersten Hebel im Nordwesten umgelegt hat, öffnet sich im Nordosten ein Raum. Zuerst sind die dortigen Gegner zu bewältigen, dann findet der Eindringling einen zweiten Hebel. Dieser gewährt Zutritt zu einen Raum im Südwesten des Komplexes, in dem wieder eine Unzahl von Gegnern zu bekämpfen ist. Danach wird der letzte Hebel umgelegt, der den gegenüberliegenden Raum öffnet. Hier befindet sich Diablo mit einem weiteren Gefolge von Avocates und Steel Lords.

Ein Tip: Es ist möglich, Hebel in geschlossenen Räumen mit Hilfe von Telekinese umzulegen. So kann man Diablo von Anfang an bekämpfen. Allerdings gestaltet sich dies aufgrund der hohen Gegnerdichte recht schwierig.

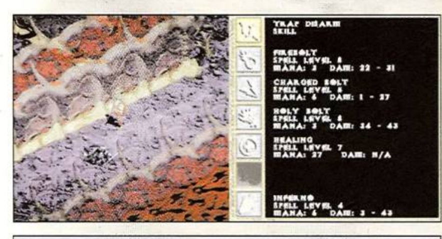
Um den Darklord zu töten, bedarf es einer gehöriger Portion Glück und Ausdauer. Zu-



Der Oberbösewicht ist zwar nicht allzu helle, aber dafür ganz schön stark!

erst sollte, um überhaupt eine Chance zu haben, sein Gefolge ausgeschaltet werden. Dazu tastet sich der Held Stück für Stück an die Gegner heran, bis ihm einige von ihnen folgen. Diese lockt er nun in den Nebenraum, wo er sich ihrer entledigt. Der Vorgang läßt sich so lange wiederholen, bis auch Diablo erscheint. Ihm stellt sich der wagemutige Held im Nebenraum zum Kampf. Während jedoch gegen das Gefolge auch der Einsatz von Flammenwänden von Nutzen war, sollte Diablo besser nicht getroffen werden, weil er sonst nicht lang genug stillhält. Außer dem Golem-Spruch ist er zudem gegen alle Magie resistent, daher ist es ratsam, ihm mit einer kräftigen Schlagwaffe entgegenzutreten. Es gibt hier einen kleinen Trick, der aber nicht immer funktioniert: Nachdem der erste Angriff mit der Waffe beendet ist, erzeugt der Held mit Hilfe des Golem-Spruchs ein wenig Unterstützung. Nun begeht er gewissermaßen Selbstmord und läßt sich von Diablo ins Jenseits befördern. Wenn das Hauptmenü erscheint, entfernt man es mit der Escape-Taste und schaut sich das weitere Geschehen in Ruhe an. Mit etwas Glück richtet sich Diablos ganze Aufmerksamkeit auf den Leichnam, während der Golem unbehelligt auf ihn einschlägt. Nach dem Ableben des Darklords folgt der Abspann.

Die Spells (Zaubersprüche)



Mit Zaubersprüchen kann der Held einigen Gegnern besser beikommen

Hier nun die Auflistung der Zaubersprüche. Es gibt sie in Form von Scrolls und von Büchern. Schriftrollen sind zur einmaligen Benutzung gedacht und verschwinden danach aus dem Inventar. Die Sprüche in den Büchern erlernt der Held durch einen Rechts-Klick mit der Maus. Sie sind fortan im Spell-Menü (S) verfügbar. Mit der Anzahl der gelesenen Bücher zu einem Spruch steigt auch der Spruchlevel; dies macht sich in geringerem Mana-Verbrauch und stärkerer Wirkungskraft bemerkbar.



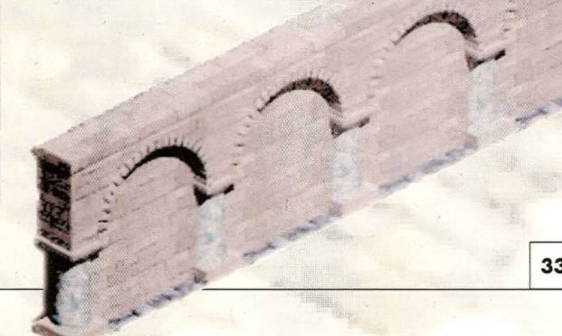
Die Zaubersprüche lassen sich auch „steigern"

Blitz-Sprüche

Lightning:	Schießt einen schnellen Blitz in die Blickrichtung
Chain Lightning:	Schießt eine Blitzwalze in die Blickrichtung
Flash:	Blitzkreis, breitet sich in alle Richtungen aus
Nova:	Eine Blitzwalze, die sich in alle Richtungen ausbreitet
Charged Bolt:	Blitz, der sich bei mehreren Gegnern aufteilt und diese anvisiert
Holy Bolt:	Starker Blitz, der nur an Untoten Schaden hinterläßt

Feuer-Sprüche

Firebolt:	Schnelle Feuerkugel in die Blickrichtung
Inferno:	Feuerwalze in die Blickrichtung
Firewall:	Läßt eine Feuerwand entstehen
Flamewave:	Eine Feuerwand, die sich in Blickrichtung durch den Raum frißt

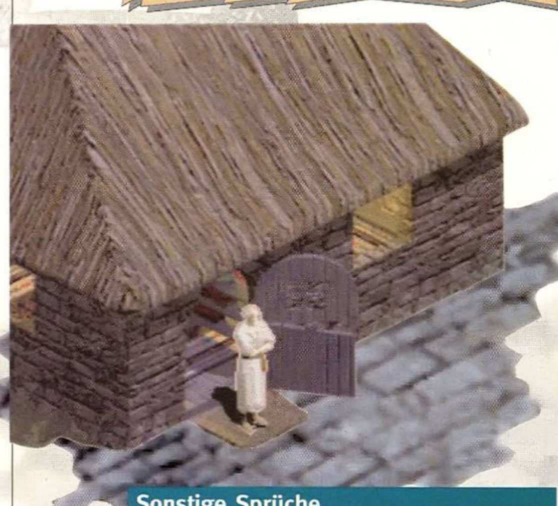


Bewegungs-Sprüche

Teleport:	Transport an einen beliebigen Ort innerhalb des Sichtfelds
Phasing:	Transportiert den Anwender ein Stück zur Seite
Telekinesis:	Entfernte Objekte lassen sich bewegen
Town Portal:	Schafft ein direktes Verbindungstor zur Stadt
Stone Curse:	Verwandelt den Gegner in Stein

Unterstützungs-Sprüche

Guardian:	Drachenköpfe erscheinen und beschießen den Gegner mit Feuerkugeln
Golem:	Ein Golem wird heraufbeschworen und bekämpft die Gegner
Elemantal:	Ein Feuerschatten rennt in Blickrichtung und explodiert am nächsten Hindernis
Bone Spirit:	Ein Schatten rennt durch die Gegner hindurch und zieht ihnen 1/3 ihrer Energie ab



Sonstige Sprüche

Trap Disarm:	Entschärft Fallen (der Jägerin vorbehalten)
Infravision:	Ermöglicht den Blick durch Wände
Mana Shield:	Ein Schutzschild; der Held wird unverwundbar, solange Mana vorhanden ist
Healing:	Heilt Wunden des Helden

Weitere Tips

Den größten Vorteil bietet ein Neubeginn mit einem zuvor schon benutzten Helden, da sowohl sämtliche Werte als auch alle Ausrüstungsgegenstände übernommen werden. Die am vielseitigsten einsetzbare Waffe ist der Bogen. Viele Gegner lassen sich schon im Vorfeld aus der Distanz erledigen. Außerdem kann ein Fehlschuß noch zum ungewollten Treffer werden, wenn sich hinter dem angepeilten Ziel weitere Feinde befinden.

Um nicht ständig durch sämtliche Ebenen zur Stadt zurücklaufen zu müssen, sollte der Held den Town Portal-Spruch möglichst schnell erlernen.

Magische Waffen und Ausrüstungsgegenstände sollten vor der Benutzung oder dem Verkauf von „Cain dem Weisen" identifiziert werden. Einige der Gegenstände haben nämlich sowohl negative als auch positive Eigenschaften.

Um einem schnellen Ableben vorzubeugen, sollte der Held immer reichlich Mana- und Health-Vorräte im Gürtel bereit haben.

Erhält man einen Auftrag, sollte man immer alle übrigen Dorfbewohner zu Rate ziehen, da dies den einen oder anderen nützlichen Hinweis zutage fördert. Besonders Cain hat einiges zu berichten.

Die Ausführung der Aufträge ist zum Lösen des Spiels nicht zwingend erforderlich, macht die Sache jedoch erst richtig interessant, da man viel über die Geschichte der Stadt und deren Bewohner erfährt. Nur so ergibt sich ein klarer Handlungsstrang, der die verschiedenen Ebenen zu einem Ganzen verbindet.

Bei geschlossenen Räumen mit vielen Gegnern macht es sich bezahlt, von der Tür aus in den Raum zu schießen, da man so nicht von den Feinden umzingelt werden kann.

Der Town Portal-Spruch läßt sich mehrmals benutzen, wenn man den Rückweg über das Kloster wählt.

Wenn man den Manavorrat vor der völligen Erschöpfung über die Zifferntasten wieder auffüllt, ist es möglich, den Mana Shield-Spruch aufrechtzuerhalten. So ist der Held in der Lage, Räume zu erforschen, um danach mit dem so erlangten Wissen beim Savestand noch einmal zu beginnen. Hört man nach dem öffnen einer Truhe ein Geräusch, das dem eines abgeschossenen Pfeils ähnelt, muß der Held schnellstens zur Seite gehen. Es handelt sich hierbei um eine Falle. Trotzdem sollte die Jägerin auch als Fallen identifizierte Truhen öffnen, denn sie enthalten oft wertvolle Gegenstände.

Die vergitterten Räume eignen sich bestens zur gefahrlosen Bekämpfung der Gegner. Bevor der Held die Tür öffnet, erschießt er sie mit dem Bogen aus sicherer Entfernung. Oft lohnt es sich auch, blindlings in die dahinter liegenden Räume zu schießen, da getroffene Gegner sofort in Richtung Gitter laufen.

Gegenstände, die man zwar nicht verkaufen will, aber auch nicht für den nächsten Level braucht, kann man in der Stadt ungefährdet ablegen. Im Inventar sollte soviel Platz wie möglich sein. Gegenstände, die zu identifizieren sind, genießen Vorrang vor allen anderen. Ist zum Ablegen eines Buchs nicht genug Platz, kann man einen Gegenstand kurzzeitig aus dem Inventar entfernen, um ihn nach dem Lesen wieder aufzunehmen.

Der Held kann davon ausgehen, daß Gegner die Magie benutzen, gegen die sie immun sind.

In den Gängen liegende Menschen führen meist Gold oder andere wertvolle Gegenstände mit sich, weshalb sich eine Untersuchung lohnen kann.

Trifft man auf Gegner, die sich aufgrund ihrer Färbung von ihren Artgenossen unterscheiden, sind sie ihren „Verwandten" meist überlegen.

Die 50 Goldstücke, die der Wirt für seine Auskunft über die Waffe haben will, sind gut angelegtes Geld. Auch wenn er nur selten etwas Außergewöhnliches im Angebot hat, übertreffen einige Gegenstände die Angebote des Schmieds bei weitem.

In den tieferen Ebenen des Klosters ist es wichtig, einzelne Gegner aus den Gruppen zu locken, da man großen Horden meist nicht gewachsen ist.

Tauscht man zwei Kleidungsstücke gleicher Art mehrmals miteinander aus, kommt es vor, daß der Charakter die Werte beider Gegenstände behält.

Die Eurocorp-Missionen

Startmission

Eurocorp kämpft mit harten Bandagen: Im ersten Auftrag sollen einige „ungeleitete Personen" eliminiert und außerdem neue Mitglieder geworben werden. Nachdem die Drohnenverbindung aufgebaut ist, müssen als erstes die Wachtposten erledigt werden, die am Ausgangspunkt herumstehen.
Die fallengelassenen MPs werden mitgenommen. Anschließend gehen die Agenten bis zu den ungeleiteten

Zwei verfeindete Agentensyndikate liefern sich in der Welt der Zukunft einen Schlagabtausch im Wettlauf um neue Technologien, Einfluß und Geld. Die Agenten der „Kirche der Neuen Epoche" und des „Eurocorp"-Syndikats sind nicht mehr nur auf die körperlichen Fähigkeiten angewiesen: Mit teurer Cyberware können die Möglichkeiten der vierköpfigen Einsatztruppe aufgebessert werden, und synthetische Drogen sorgen dafür, daß die Agenten stets hellwach sind und immer einen Tick schneller als der Gegner.

SYNDICATE WARS



In der ersten Mission bemühen sich die Eurocorp-Agenten um neue Mitglieder

Personen, auch „Bürger Klasse U" genannt. Auf dem Weg dorthin sollten die Waffen nicht aktiviert sein, um die Aufmerksamkeit der Polizei nicht zu wecken.
Erst wenn die Agenten bei den Zielpersonen angekommen sind, werden die Waffen aktiviert, und der Auftrag wird erledigt.

Nun werben die Agenten mit dem Überzeugungsstrahler neue Mitglieder. Um lange Verfolgungsjagden zu vermeiden, wird auch der Strahler erst in der Nähe der betreffenden Person aktiviert. Jetzt begeben sich die Agenten zum Ausgangspunkt, und der erste Auftrag ist geschafft.

Detroit

In Detroit müssen Mitglieder der „Kirche der neuen Epoche" ausgeschaltet werden.

Vom Ausgangspunkt aus begeben sich die Agenten zuerst zum Parkplatz weiter südlich. Dort kapern sie ein Fahrzeug und fahren damit weiter nach Westen. Sie finden eine ungeleitete Person, die Sprengstoff im Reisegepäck hat. Mit ein wenig Glück und Geschick können alle vier Sprengstoffkapseln eingesammelt werden, bevor der U-Bürger endgültig ausgeschaltet wird. Die Agenten ziehen weiter nach Norden, wo noch ein wenig Arbeit wartet und auch viele nützlich Gegenstände herumliegen. Sie müssen sich schließlich nur noch zum Ausgangspunkt begeben, und der Auftrag ist erledigt.

In Hongkong und Peking geht es darum, Techniker und Manager von einer Zusammenarbeit zu überzeugen:

Hongkong

Der Auftrag gestaltet sich bis auf den Anfang relativ einfach. Am Ausgangspunkt befinden sich mehrere feindliche Agenten, die hier schon besser bewaffnet sind.



Hier hält sich einer der Techniker versteckt

Außerdem laufen Polizisten herum, die angreifen, sobald die Agenten die Waffen gezogen haben. Daher sind bei diesem Auftrag auch die Uniformträger als potentielle Gegner zu betrachten.

Nachdem alle Kontrahenten ausgeschaltet sind, fahren die Agenten mit einem herumstehenden Fahrzeug zum Zielpunkt. Dort warten drei Wachen, anschließend werden die beiden Techniker mit dem Strahler überzeugt und zurück zum Ausgangspunkt transportiert. Voilà!

Peking

Die chinesischen Manager sind weltweit bekannt für ihren Fleiß, da nimmt es nicht wunder, daß sie hoch begehrt sind und davon überzeugt werden müssen, sich dem Syndikat anzuschließen. Am Ausgangspunkt wartet gleich ein Empfangskomitee feindlicher Agenten. Diese werden unschädlich gemacht, und ihre Waffen werden eingesammelt. Bevor man die Manager überzeugt, sollte man ohnehin das gesamte Gelände säubern. Auch die Polizisten stellen eine potentielle Bedrohung dar und sind auszuschalten; es würde sonst für die Manager zu gefährlich. Bei den „ungeleiteten" Personen in der Mitte müssen die Agenten darauf achten, daß der liegengelassene Sprengstoff gleich eingesammelt wird. Ist das Gelände sauber, überzeugt man die Manager. Zwei davon warten in Gebäuden, hier ist die Infrarot-Sicht sehr nützlich. Ansonsten ist dieser Auftrag nicht weiter schwierig. Sind die Manager überzeugt, werden sie zum Ausgangspunkt geleitet.



In Genf, Vancouver und Matochkin Shar müssen nun Techniker überzeugt werden, daß ein Job für das Syndikat durchaus seine Vorteile hat – oder zumindest weniger Nachteile:

Genf

In Genf sind die Anhänger der Kirche nur schwach vertreten, außerdem sind die Einsatzkräfte des Gegners nur mit Maschinenpistolen ausgestattet, die den Agenten nicht viel anhaben können. Also

kämpfen diese sich ohne besondere taktische Zwänge bis zu den beiden Technikern durch, überzeugen sie und bringen sie zum Ausgangspunkt.



Die Techniker besichtigen offenbar gerade die Sehenswürdigkeiten der Stadt

Vancouver

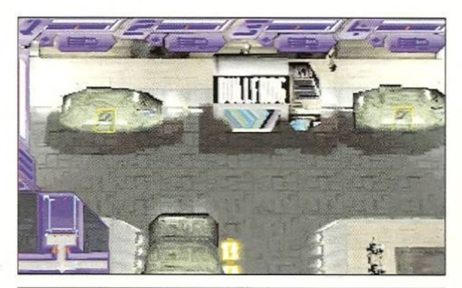
Der Zielpunkt mit den Wissenschaftlern liegt auch hier in der Mitte, und wieder stellen sich den Agenten nur schwach bewaffnete Kultisten entgegen. Mit der nötigen Aufmerksamkeit bewegen sich die Geheimdienstler zum Ziel, entledigen sich der wenigen Störenfriede, überzeugen die Wissenschaftler und kehren zurück zum Ausgangspunkt.

Matochkin Shar

Bevor die Agenten hier den Willen der Wissenschaftler manipulieren, müssen sie zuerst die ungeleiteten Bürger eliminieren. Hierzu kämpfen sie sich, von Westen ausgehend, zu den beiden Parkplätzen nach Osten vor. Haben sie die U-Bürger ausgeschaltet, geht's weiter zu den Wissenschaftlern, die sich nördlich und südlich vom Ausgangspunkt befinden. Um an sie heranzukommen, benötigen die Agenten ein Fahrzeug, da die beiden Gebiete von Toren verschlossen sind. Also kapern sie einen Hover Car, fahren damit durch die Tore und dringen bis zu den Technikern nördlich vom Ausgangspunkt vor. Dort warten noch einige Wachen, welche die Agenten aber nicht mehr aufhalten können. Anschließend entern die Geheimdienstler das flugtaugliche Fahrzeug ganz oben links auf dem Gelände und fliegen zu den Wissenschaftlern nach Süden. Diese werden ebenfalls überredet, künftig für das Syndikat zu arbeiten, und folgen den Agenten ohne Widerstand zum Ausgangspunkt.

Singapur

In Singapur warten Panzerwagen darauf, von den Agenten des Syndikats abgeholt zu werden. Am Ausgangspunkt warten zwei feindliche Agenten, die mit Fernwaffen bestückt sind. Die Gegner werden ausgeschaltet, die Waffen sammelt man ein. Dann geht es weiter bis zu den Fahrzeugen.



Ein Panzer verbindet optimale Feuerkraft mit hervorragendem Schutz für die Insassen

Aber Vorsicht: Die Agenten dürfen sich nicht zu weit vorwagen, die Gegner bei den Fahrzeugen sind zahlreich. Also tasten sich die Eurocorp-Beauftragten vorsichtig heran und erledigen zuerst die unvorsichtigen Kontrahenten, die in die Reichweite der Fernwaffen gelangen. Dann muß nur noch ein massiver Angriff abgewehrt werden, und der Auftrag ist so gut wie erledigt. Die Agenten steigen in die Fahrzeuge ein und fahren damit zum Zielpunkt, der nordöstlich vom Parkplatz liegt.

Phoenix

Technische Geheimmaterialien sollen aus einem Tempel gestohlen werden. Es handelt sich um eine Mission, in der mit sehr vielen Gegnern zu rechnen ist, aber auf der Habenseite auch mit sehr vielen nützlichen Gegenständen, die von diesen zurückgelassen werden. Hier müssen sich die Agenten zur Bildmitte durchkämpfen und dort den Koffer mit Geheimmaterialien in Besitz nehmen. Das Gelände, auf dem sich der feindliche Kofferträger befindet, ist eingezäunt. Der Zugang ist nur von Süden her möglich. Von den feindlichen Agenten sollte man sich nicht abschrecken lassen. Es sind zwar viele, aber sie gehen nicht übermäßig koordiniert vor und verfügen auch nur über eine zweitklassige Bewaffnung. Der Auftrag sollte somit kein größeres Problem darstellen. Sobald sich der Koffer im Gewahrsam befindet, bringen ihn die Agenten zum Zielpunkt.

Rom

Hierbei handelt es sich um einen äußerst „schmutzigen" Auftrag, denn ganz Rom soll von „ungeleiteten" Bürgern befreit werden. Gleich unter dem Ausgangspunkt befinden sich die ersten Zielpersonen in einem kleinen Labyrinth. Wenn die Agenten dort ankommen, explodiert gleich das gesamte Viertel. Es passiert ihnen aber weiter nichts, wenn sie sich zu diesem Zeitpunkt unten rechts vom Labyrinth befinden. Sind die ungeleiteten Bürger ausgeschaltet, tauchen zwei gefährlich aussehende Arachnoiden auf. Wenn diese aber von allen vier Agenten angegriffen werden, sind auch sie zu besiegen. Danach kämpfen sich die erprobten Geheimdienstler weiter östlich und dann nach Norden vor. Die Fernwaffen sind hierbei sehr effektiv, haben aber einen hohen Energieverbrauch. Im Anschluß daran müssen nur noch die Wachen eliminiert werden, die sich in einem abgeschlossenen Gelände im Osten aufhalten.



Hier befindet sich das Hauptquartier der Aufrührer

Damit die Agenten hineinkommen, wird entweder das Tor mit Sprengstoff umgestaltet oder ein Polizeifahrzeug vom Parkplatz im Süden gekapert.
Dann sind lediglich noch die Wachen zu eliminieren, und der Auftrag ist erledigt.

In Hongkong, Peking und Phoenix müssen freie Cyborg-Agenten dazu überredet werden, in die Kälteschlafkammer zurückzukehren:

Hongkong

Die Cyborgs befinden sich innerhalb einer Fabrik. Die Agenten kommen nur mit einem Fahrzeug hinein, das auf einem Parkplatz im Südwesten zur Verfügung steht. Also kämpfen sie sich bis dorthin durch, entern ein Fahrzeug und fahren damit in die Fabrik. Die dortigen Agenten lassen sich jedoch nicht überzeugen und werden also eliminiert, damit sie nicht für die Kirche tätig werden können. Aber Vorsicht: Nachdem sie ausgeschaltet wurden, muß man das Gelände schnell wieder verlassen, da die Fabrik gleich darauf explodiert.

Peking

Die Zielperson befindet sich westlich vom Ausgangspunkt, die Agenten brauchen sich lediglich zu ihr durchzukämpfen. Angesichts der mäßig starken Gegenwehr vereinzelter Feinde sollte das kein großes Problem sein. Dann bedarf es nur noch ein wenig Überzeugungsarbeit, und schon hat das Eurocorp-Syndikat einen Angestellten mehr in seinen Reihen. Dieser wird zum Ausgangspunkt gebracht, und der Auftrag ist erfüllt.

Phoenix (2)

Die Zielperson sitzt direkt über dem Ausgangspunkt, ist aber trotzdem nicht so einfach zu erreichen. Ohne fahrbaren Untersatz können ihr die Agenten nicht beikommen. Ein Gefährt läßt sich im Westen des Stadtgebiets auftreiben. Auf dem Weg dorthin ist etwas Undercover-Mentalität gefragt, denn die patrouillierenden Polizisten reagieren sehr nervös auf Personen mit gezückten Waffen. Da ein Fahrzeug in der Zukunft kein Schloß mehr hat, sein Besitzer aber dennoch daran hängt, bewacht er es kurzerhand persönlich. Zu allem Unglück ist er auch noch in Gesellschaft von weiteren fehlgeleiteten Bürgern, so daß es anstrengend wird, das Auto zu klauen. Am besten greifen die Agenten von Norden aus mit den Fernwaffen an. Mit ein wenig Glück können sie auf diese Weise einen Bürger nach dem anderen erledigen. Klappt das nicht, greift der detaillierte Notfallplan: feuern aus allen Rohren auf alles, was sich bewegt!



Die Zielperson befindet sich unter strenger Bewachung

Mit dem Auto fahren die Agenten zur Zielperson und erledigen innerhalb des Geländes noch ein paar Wachen. Anschließend geht es zurück zum Ausgangspunkt.

Rom (2)

In Rom soll ein freier Agent davon überzeugt werden, in ein festes Angestelltenverhältnis zu wechseln.
Er befindet sich innerhalb eines abgeschirmten Geländes südlich vom Ausgangspunkt. Da hier kein Fahrzeug zur Verfügung steht, wird das Tor kurzerhand gesprengt. Der Sprengstoff kann dem feindlichen Agenten abgenommen werden, der sich gleich neben den vier eintreffenden Eurocorp-Leuten aufhält.



Wieder einmal haben die Agenten des Gegners das Nachsehen

Bevor diese jedoch ihre Zielperson mit dem Strahler überzeugen können, müssen sie an „einfachen" Bürgern üben. Erst wenn mehrere davon umgedreht sind, entwickelt der Strahler die Leistungsfähigkeit, auch den Zielagenten zu beeinflussen. Befinden sich die Agenten dann innerhalb des Geländes, müssen sie als erstes das auf dem Parkplatz stehende Fahrzeug zerstören, da sonst die Gefahr besteht, daß der Zielagent es erreicht und flieht. Ist der Zielagent schließlich überzeugt, wird er nur noch zum Ausgangspunkt eskortiert.

New York

Auch in New York gilt es, einige Agenten als Mitarbeiter zu gewinnen.
Die Geheimdienstler starten im Westen des Stadtbezirks und kämpfen sich zur ersten Zielperson östlich der Landeposition vor. Sie wird aber noch nicht überzeugt, da es zu gefährlich ist, sie in einem Gefecht an der Seite zu haben. Zunächst räumt man das gesamte Gelände von feindlichen Agenten.



Eine der Zielpersonen zieht sich gerade in ein Gebäude zurück

Das geht am besten im Uhrzeigersinn, da so auch später nützliche Waffen aufgesammelt werden können. Bei der Polizeistation im Südosten ist auch der Einsatz von K.o.-Gas empfehlenswert. Sind die Gegner ausgeschaltet, können die Zielagenten überzeugt und zum Ausgangspunkt gebracht werden.
In Santiago, Buenos Aires, Kapstadt und Adelaide sollen die Eurocorp-Leute abtrünnige Wissenschaftler zurück in den Schoß des Syndikats bringen.

Santiago

In dieser Stadt haben die Agenten wieder einmal mit den architektonischen Sünden der Stadtgestalter zu kämpfen. Um hier zu dem anvisierten Wissenschaftler zu kommen, benötigen sie ein flugfähiges Fahrzeug, das sich westlich vom Ausgangspunkt befindet. Sie rücken also im Schutz der Gebäude bis kurz vor den Zaun vor. Im nächsten Augenblick kommen mehrere bewaffnete Kultisten aus dem letzten Gebäude. Wenn die Agenten jedoch brav dahinter warten, können diese leicht erledigt werden. Dann marschieren sie weiter bis zum Fahrzeug. Die dort wartenden Gegner sind offenbar nicht auf einen konzentrierten Angriff vorbereitet und fallen der geballten Feuerkraft schnell zum Opfer. Das Fahrzeug sollte aber noch nicht benutzt werden, da der Gegner noch weitere Exemplare davon besitzt. Diese sind mit den eingesammelten Raketenwerfern schnell erledigt. Dadurch ist eine Verfolgung ausgeschlossen, und die Agenten können mit dem Vehikel zur Zielperson fliegen.



Der Wissenschaftler hat einen Leibwächter

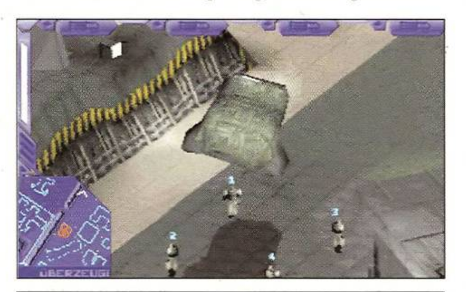
Diese wird zwar von ein paar Kirchendienern bewacht, doch sind diese ebenfalls nicht gut vorbereitet und somit schnell ausgeschaltet. Die Agenten bringen den Wissenschaftler zum Ausgangspunkt, und der Auftrag ist erledigt.

Buenos Aires

In Buenos Aires bekommen die Agenten noch einen kleinen „Nebenauftrag": Hier muß nicht nur der Wissenschaftler überzeugt, sondern auch noch die gesamte Stadt von kirchlichem Einfluß befreit werden. Die Männer des Syndikats warten erst einmal am Ausgangspunkt, wo sie die ankommenden Gegner gebührend empfangen. Dann rücken sie weiter nach oben vor und eliminieren dort alle Kontrahenten. Anschließend kämpfen sie sich nach Süden durch, wo der Wissenschaftler wartet. Sie sollten aber nicht gleich in das Zielgebiet stürmen, sondern sich vorsichtig herantasten, damit nicht alle Gegner auf einmal angreifen. Anschließend wird der Wissenschaftler zum Ausgangspunkt eskortiert.

Kapstadt

Dieser Auftrag ist ein richtiges Feuerwerk. Die ungeleiteten Bürger, die sofort angreifen, nachdem die Agenten abgesetzt wurden, sind mit Sprengstoff ausgerüstet.



Ein Gleiter setzt die Agenten im Einsatzgebiet ab

Wenn die Geheimdienstler das gefährliche Material nicht gleich einsammeln können, gibt es viele herrliche Explosionen. Anschließend rücken sie im Schutz der Gebäude bis zum Tor vor. Die Polizisten, die hier patrouillieren, sollten lieber sofort ausgeschaltet werden, da sie früher oder später die konspirativen Aktionen bemerken und angreifen. Die Zielperson befindet sich auf einem verschlossenen Gelände über dem Ausgangspunkt. Die Agenten fahren entweder mit einem Fahrzeug durch das Tor oder sprengen es einfach. Nun kämpfen sie sich bis zur Zielperson vor und überreden diese, mitzukommen. Sobald der Ausgangspunkt wieder erreicht ist, gilt der Auftrag als erledigt.

Adelaide

Dieser Job ist relativ einfach. Die Agenten brauchen sich nur bis zum Wissenschaftler durchzukämpfen. Dieser wird überzeugt und zum Ausgangspunkt eskortiert. Dabei ist aber zu beachten, daß vor dem Eingang des Ausgangspunkts inzwischen eine Lichtschranke installiert wurde, die den Wissenschaftler tötet, sobald er sie durchschreitet. Deshalb muß das Extraktionskommando einen großen Bogen um den Eingang machen und ihn von Süden her betreten.

Christchurch

In dem verschlafenen Städtchen mit dem symbolträchtigen Namen sollen die Agenten die IML-Station sichern.



Die IML-Station wird von gut bewaffneten Cyborgs bewacht. Hier hilft vor allem schweres Gerät

Hier rücken die Agenten am besten erst einmal nach rechts oben vor und kämpfen sich dann zur IML-Station durch. Ernsthafte Probleme sind kaum zu erwarten. Zwar sind die Gegner gut bewaffnet, aber um dem Einsatzleiter Sorgen zu machen, sind es zu wenige. Besonders effektiv sind hier die Raketenwerfer, die bei den erledigten Gegnern eingesammelt werden können.

In Reykjavik muß man zwei Wissenschaftler überzeugen und die Station aktivieren, während in Nuuk das Gelände zu durchkämmen ist:

Reykjavik

Die zu aktivierende Station befindet sich südlich vom Ausgangspunkt. Die Agenten warten am besten im Schutz des großen Gebäudes, das vor dem Eingang zur Station steht. Sobald sie sich unmittelbar davor befinden, kommen auch schon die Gegner an. Sind diese ausgeschaltet, rücken die Agenten bis zum zweiten Tor vor.
Die Feinde hinter dem Tor werden zuerst mit K.o.-Gas schlafen gelegt und dann unschädlich gemacht. Keiner darf entkommen, denn er würde sofort ein Gebäude in die Luft sprengen. Anschließend werden die beiden Cyborgs östlich dieser Position eliminiert. Außerdem ist unbedingt darauf zu achten, daß das flugfähige Fahrzeug, mit dem zwei weitere Gegner eintreffen, nicht zerstört wird. Es wird benötigt, um zu den Wissenschaftlern zu kommen. Nun fahren die Agenten nach Westen und bereinigen das Gelände. Anschließend überreden sie den Wissenschaftler zur Mitarbeit und klettern mit ihm in das hoffentlich noch bereitstehende Fahrzeug. Sie fahren zum zweiten Wissenschaftler, der ebenfalls schnell zu der Überzeugung gelangt, es seinem Kollegen besser gleichzutun.

Nuuk

Am Ausgangspunkt warten zwei Gegner, die gleich den Fernwaffen zum Opfer fallen. Daraufhin erscheinen weitere Kontrahenten, die vorzugsweise mit Raketenwerfern empfangen werden.



Bei den gegnerischen Attacken ist vor allem ein gutes Nervenkostüm gefragt

Ist das erledigt, kämpfen sich die Agenten am besten im Uhrzeigersinn von außen nach innen vor. Hierbei sollten sie sich vorsichtig mit den Fernwaffen vorarbeiten und versuchen, die Gegner auf Abstand zu halten. Sobald der letzte Kirchendiener gen Himmel gefahren ist, gilt der Auftrag als erledigt.

London

In London müssen einige Manager vor dem Zugriff der „Neuen Kirche“ geschützt werden.



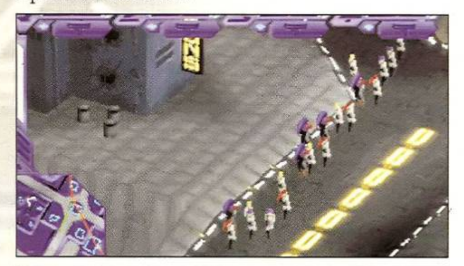
Die Manager sind nicht nur vor dem Zugriff der „Kirche“ zu schützen; sie müssen auch noch „überzeugt“ werden

Bei diesem Einsatz sind die Agenten von Anfang an in zwei Gruppen aufgeteilt. Außerdem ist ausnahmsweise die Polizei auf der Seite des Syndikats. Der Einsatz von K.o.-Gas ist hier erforderlich, da die Gegner in kleineren Gruppen angreifen und sonst die Gefahr besteht, daß einer davon entkommt und einen Manager eliminiert. Also werden die Feinde erst mit Gas behandelt und dann unschädlich gemacht. Mit ein wenig Glück lassen sich die Angriffe abwehren. Wie sich herausstellt, wissen die Führungskräfte noch gar nichts von ihrem Glück und sind deshalb mit Hilfe des Überzeugungsstrahlers mit den Zielen des Syndikats vertraut zu machen. In einem in der Nähe stehenden Fahrzeug geleiten die Agenten die neuen Mitarbeiter zum Ausgang.

Professor Drennan befindet sich in Tokio im Gewahrsam der „Neuen Kirche“. Da dies nicht mit dem Grundsatz von der Freiheit der Wissenschaft harmoniert, dürfen die Agenten ihn herausholen. Bei der bevorstehenden Mission in Bangkok sollen sie ihn außerdem eskortieren.

Tokio

Zunächst sollte die gesamte Stadt von feindlichen Einheiten gesäubert und erst dann der Professor überzeugt werden. Die Polizisten werden ebenfalls unschädlich gemacht, da sie nützliches K.o.-Gas mit sich führen. Die Agenten rücken am besten erst nach rechts und dann im Schutze der Gebäude weiter nach Süden vor. Dort warten einige ungeleitete Bürger, die gut bewaffnet sind. Diese erfahren zuerst eine intensive Gas-Narkose und werden dann operativ entfernt.



Die „ungeleiteten Bürger“ sind schwer bewaffnet und deshalb mit absoluter Vorsicht zu genießen

Der zu überzeugende Professor befindet sich innerhalb eines Geländes ganz oben links. Die Agenten greifen von rechts kommend an. Das vor der Station gelegene Gebäude bietet dafür sehr guten Schutz. Nun gehen die Syndikats-Angestellten mit schwerem Gerät gegen die beiden Lasertürme vor dem Gelände an und erledigen die beiden Kampfroboter im Inneren. Danach leisten sie beim Professor wertvolle Überzeugungsarbeit und eskortieren ihn zum Ausgangspunkt.

Bangkok



Gleich am Ausgangspunkt wird der Professor angegriffen. Sind die Gegner ausgeschaltet, spaziert der Gelehrte ohne fremdes Zutun zu seinem Zielpunkt östlich der Startposition. Die Agenten gehen vor ihm her und beseitigen alle „Hindernisse“, die ihm gefährlich werden könnten.

Hawaii

Auf Hawaii sind Manager vor dem Zugriff der Kirche zu schützen.
Dieser Auftrag ist nicht ganz so einfach. Hier kommt der Tarnschild zum Einsatz, mit Hilfe dessen die Agenten bis zu den Gegnern vorrücken können, ohne erkannt zu werden. Die zu beschützenden Manager folgen automatisch einem der vier Geheimdienstler. Dieser sollte daher im Hintergrund bleiben und aus den Kampfhandlungen herausgehalten werden, um die Manager nicht zu gefährden. Die Gegner stürmen auch gleich heran und werden am besten mit Raketenwerfern empfangen.



Der zu beschützende Manager darf nicht in die Schußlinie geraten. Das verurteilt einen der Agenten praktisch zur Untätigkeit

Ist dieser Angriff abgewehrt, kann der dort herumfahrende Raketenpanzer mit den Fernwaffen vernichtet werden. Dies dauert zwar ein wenig, aber so können sich die Agenten außerhalb der Reichweite des Panzers aufhalten. Die erste Kreuzung überschreitet man erst, wenn das Kettenfahrzeug in seine Bestandteile zerlegt wurde, da sonst ein Angriff von ungeleiteten Bürgern zu befürchten ist.
Anschließend wird das Gelände gesäubert, indem man mit Hilfe des Tarnschilds bis zu den jeweiligen Gegnern vorrückt und sich erst dort enttarnt. Sobald alle erledigt sind, ist der Auftrag erfüllt.

Johannesburg

In der südafrikanischen Metropole muß ein Agent zur Mitarbeit überredet werden.



Das Abwerben feindlicher Agenten scheint in diesem Gewerbe ganz normal zu sein

Dieser Auftrag klingt einfacher, als er ist, da hier nur ein einziger Agent zur Verfügung steht, der auch nur mit einem Überzeugungsstrahler und einer Fernwaffe bewaffnet ist. Wenn er aber die ziellos herumlaufenden Zivilisten und Polizisten mit Hilfe des Überzeugungsstrahlers bittet, für die Sache des Syndikats zu arbeiten, tun sie dies auch mit Freude und erhöhen nebenbei die Wahrscheinlichkeit, zum Erfolg zu kommen. Bevor der Agent mit seinem Fanclub zur Zielperson vorrückt, wird das Gelände so weit wie möglich von feindlichen Einheiten geräumt. Welche Gegner hier zuerst ausgeschaltet werden, ist nicht weiter von Bedeutung. Kaum ist die Zielperson erreicht, riecht diese den Braten und bringt sich mit einem Fahrzeug in vermeintliche Sicherheit. Daran schließt sich eine Verfolgungsjagd an, die letztendlich auch zum Erfolg führt.

Kairo

In Kairo sollen die Agenten für das Ableben von Mirabelle Lucy de Said sorgen.
In dieser Mission ist eine vorsichtige, nicht zu hastige Vorgehensweise angebracht. Die Gegner sind zahlreich und recht gut bewaffnet, daher sollten auch die Agenten mit adäquater Ausrüstung in die Schlacht ziehen. Den feindlichen Raketenpanzer können sie entweder mit Fernwaffen bekämpfen oder im Rahmen einer „Umzingelungstaktik“ durch fortwährenden Beschuß zerstören. Dazu laufen sie in engen Kreisen um das Kettenfahrzeug und beschießen es. Da dessen Zielsystem sehr langsam ist und sich erst fixieren muß, kann es keine einzige Rakete abschießen. Außerdem werden die Agenten der Zukunft von ein paar Raketen nicht gleich umgebracht.
Ist das Gelände gereinigt, kann man zur Zielperson vorrücken und sie eliminieren.
In den nun folgenden Missionen wartet wieder echte Drecksarbeit, die durchaus das Gewissen belasten kann:
In Sevastopol muß sämtliches Leben eliminiert und in Delhi ein Aufstand unterdrückt werden.

Sevastopol



Die Gegner sind auch hier wieder zahlreich und gut bewaffnet, die Agenten befinden sich jedoch hinter der Schranke und den beiden Gebäuden in guter Deckung. Um einige Feinde anzulocken, wagen sie sich kurz vor die Schranke und kehren gleich wieder zurück. Die Gegner nähern sich und laufen gedankenlos in den Hinterhalt. Sind sie eliminiert, rücken die Agenten mit dem Tarnschild weiter vor nach Süden. Dort warten hinter einem Gebäude zwei Feinde. Die werden sofort ausgeschaltet, da sie sonst in die beiden Raketenpanzer steigen und damit zu einem nicht zu unterschätzenden Problem werden. Anschließend laufen die Agenten getarnt hinter die Schranke zurück. Hat sich die Energie wieder erholt, wird einer davon vor die Schranke geschickt und geht die Straße ein kleines Stück Richtung Süden hinab. Dadurch wird ein weiteres Fahrzeug angelockt. Wenn es sich in Bewegung setzt, wird der Agent sofort hinter die Schranke geholt. Die Gegner steigen aus und laufen einer nach dem andern in die Falle ...
Sind sie ausgeschaltet, rücken die Agenten weiter nach Westen vor. Dort warten ebenfalls ein paar Gegner, denen das gleiche Schicksal wie ihren Kollegen widerfährt. Nun gehen die Agenten zum Ausgangspunkt zurück. Östlich davon wartet das eigentliche Problem dieses Auftrags: sehr viele Feinde und ein Raketenpanzer. Hier hilft kein Taktieren mehr, sondern nur noch schiere Feuerkraft und eine gute Portion Glück. Atomgranaten sind auch sehr hilfreich.

Delhi

Dieser Auftrag ist ein wenig einfacher. Die Gegner, die sich in der Nähe des Ausgangspunkts befinden, werden mit Fernwaffen eliminiert, dann rücken die Agenten weiter nach Süden vor. Dort befindet sich eine Feuerwalze. Vor dieser bleiben sie stehen und können von dort aus mit den Fernwaffen die Kontrahenten nach und nach ausschalten.



Ein Präventivschlag mit den Fernwaffen hält die Bedrohung von den Agenten fern

Wenn das erledigt ist, wird das Fahrzeug in der Nähe gekapert. Zwar stehen dort einige Wachen, aber die verhalten sich neutral. Jetzt können sich die Agenten vorsichtig vorantasten und nach und nach alle Gegner mit den Fernwaffen erledigen.

Bahrain



In Bahrain müssen alle Gegner ausgeschaltet werden. Hierzu rücken die Agenten vom Ausgangspunkt aus im Schutz des Gebäudes nach Osten vor und erledigen dort alle feindlichen Personen und Fahrzeuge. Am besten läßt sich das aus sicherer Entfernung mit den Fernwaffen erledigen. Jetzt gehen die Geheimdienstler weiter nach Süden und bekämpfen dort die gut bewaffneten feindlichen Truppen. Außerdem warten auch wieder Raketenpanzer. Die Agenten können jedoch hinter diversen Gebäuden Schutz finden. Welchen Gegner man hier als erstes bekämpft, ist nicht weiter wichtig.

Colombo

In Colombo muß der Orbitallift gesichert werden. Die Agenten sind hier in jeder Ecke des Gebiets verteilt. Als erstes kommt Agent Nr. 3 zum Zug: Er wird sofort zur Unterstützung in die Ecke von Agent Nr. 4 geschickt, da dieser zuerst angegriffen wird. Ist die erste Attacke abgewehrt, werden die Agenten Nr. 3 und 4 in die Ecke von Nr. 1 beordert. Auch Nr. 2 läuft in die Ecke von Nr. 1, er wird jedoch auf den Weg dorthin von einigen Feinden angegriffen.



Der Orbitallift ist heiß umkämpft und wird auch noch von Panzern bewacht

Nach der Zusammenführung befreit man das Gebiet gemeinsam mit allen Agenten von außen nach innen von Gegnern und sichert den Lift. Hierbei ist auch ein wenig Glück erforderlich. Ist das geschafft, werden die Agenten auf die Orbitalstation geschickt.

Die Orbitalstation

Der Zielagent mit den erforderlichen Papieren befindet sich westlich vom Ausgangspunkt. Die Agenten gehen erst einmal den Gang entlang nach Süden. An dessen Ende wenden sie sich nach Westen. Alle auf dem Weg herumstehenden Gegner werden eliminiert. Da sie nur vereinzelt auftreten, ist das nicht weiter schwierig. Es ist aber wichtig, den liegengelassenen Sprengstoff mitzunehmen, da sonst die Station mit in die Luft geht.



Auf der Orbitalstation darf es keinesfalls zu Explosionen kommen

Auch diesem Gang folgt man bis zum Ende und dann nach Norden, wo der Zielagent mit den Papieren steht. Man eliminiert ihn und nimmt die Papiere mit. Da inzwischen die Selbstzerstörung aktiviert wurde, muß man sie auf jeden Fall ausschalten.

Die Missionen der „Kirche der Neuen Epoche“



Detroit

Der erste Auftrag führt in das einstige Mekka der „Heckflossen-Ära“. Dort muß ein Knotenpunkt des Utopia-Netzwerks erobert werden, um einen Virus ins Netz zu schleusen. Um dies zu erreichen, sind alle Eurocorp-Agenten in der Stadt auszuschalten. Hierzu sollten die eigenen Leute den Polizeiwagen entwenden, der etwas unterhalb des Startpunkts geparkt ist. Die Polizisten sind mit diesem Plan zwar nicht einverstanden, aber die Agenten haben die besseren Argumente.



Leider haben die Agenten nur selten Gelegenheit, mit dem „Taxi“ zu fahren

Mit dem hübschen Wagen fahren sie zuerst in den ummauerten Bereich und eliminieren dort alle feindlichen Agenten. Anschließend sind in der Stadt nur noch einige wenige weitere Feinde auszuschalten, die auf der Karte markiert sind.
Nachdem also die Gegner hier ihren Einfluß verloren haben, fährt man zu dem auf der Karte bezeichneten Bunker, dringt dort ein und setzt den Virus frei. Nach dieser gelungenen Aktion wird man zum Endpunkt beordert. Dies war ein recht einfacher Auftrag zum Warmwerden.

Tripolis

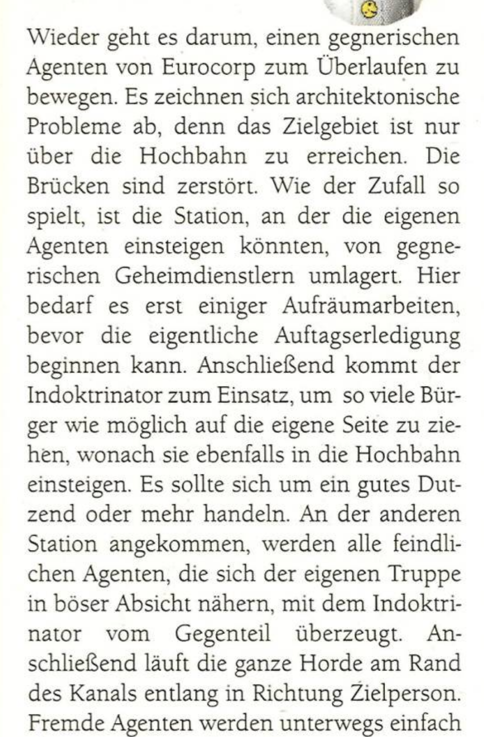
Auch dieser Auftrag fordert noch nicht allzu viel vom Einsatzleiter. Die Agenten werden in Tripolis abgesetzt, wo sie alle feindlichen Kräfte ausschalten sollen. Hier ist es wichtig, sein Team zusammenzuhalten, denn in der Stadt ist einiges los. Da die Gegner allerdings fast nur einzeln auftauchen, wird das feuerstarke Quartett spielend mit ihnen fertig.

Buenos Aires

In dieser Mission gilt es, zwei Eurocorp-Agenten davon zu überzeugen, die Seiten zu wechseln. Dazu muß die Gruppe geteilt werden. Als erstes begeben sich zwei eigene Leute in die Nähe des Eurocorp-Agenten Ramirez. Das ist derjenige, der sich am Kartenrand befindet. Die anderen beiden, von denen einer den Indoktrinator mit sich führt, besuchen den Agenten Ormandoz. Auf dem Weg dahin müssen sie sich vor der Polizei in acht nehmen, die spätestens am Eingang des Bereichs, in dem sich der Agent aufhält, das Feuer eröffnet. Mit nur zwei Personen ist die Mission zwar nicht einfach, aber sie ist zu schaffen. Sind die Polizisten erledigt, geht es weiter bis zur Zielperson, aber Vorsicht: In diesem Bereich halten sich zwei feindliche Agenten auf, die mit Vorliebe Bomben legen. Die Detonation der ersten kann man wohl nicht verhindern, doch die zweite ist unbedingt zu vermeiden. Mit etwas Glück sprengen sich die Feinde bei ihren Bemühungen selbst in die Luft, ansonsten müssen sie so schnell wie möglich unschädlich gemacht werden. Sobald hier der Bereich gesichert ist, treten die anderen beiden Agenten in Aktion. Sie suchen den zu überzeugenden Eurocorp-Mann auf und verteidigen ihn zunächst gegen jedweden Angriff von außen. Wenn das geschafft ist, wird zunächst Ormandoz mit dem Indoktrinator bearbeitet. Die beiden Agenten verlassen gemeinsam mit ihrem neuen Gefolgsmann diesen Bereich und schließen sich ihren Kollegen an, woraufhin auch Ramirez überredet wird. Bei alledem sollte man die Augen offenhalten, denn immer noch laufen vereinzelte

feindliche Typen in der Stadt herum und machen die Straßen unsicher. Sind beide Agenten unter Kontrolle, begibt sich die Einsatzgruppe mit ihnen zum Endpunkt.

Santiago



Wieder geht es darum, einen gegnerischen Agenten von Eurocorp zum Überlaufen zu bewegen. Es zeichnen sich architektonische Probleme ab, denn das Zielgebiet ist nur über die Hochbahn zu erreichen. Die Brücken sind zerstört. Wie der Zufall so spielt, ist die Station, an der die eigenen Agenten einsteigen könnten, von gegnerischen Geheimdienstlern umlagert. Hier bedarf es erst einiger Aufräumarbeiten, bevor die eigentliche Auftagserledigung beginnen kann. Anschließend kommt der Indoktrinator zum Einsatz, um so viele Bürger wie möglich auf die eigene Seite zu ziehen, wonach sie ebenfalls in die Hochbahn einsteigen. Es sollte sich um ein gutes Dutzend oder mehr handeln. An der anderen Station angekommen, werden alle feindlichen Agenten, die sich der eigenen Truppe in böser Absicht nähern, mit dem Indoktrinator vom Gegenteil überzeugt. Anschließend läuft die ganze Horde am Rand des Kanals entlang in Richtung Zielperson. Fremde Agenten werden unterwegs einfach übernommen. Ist die Zielperson erreicht, ist die geballte Kraft der bereits überzeugten Menschen ausreichend, auch sie zum Seitenwechsel zu bewegen. Mit dem Objekt der Begierde im Schlepptau geht es zurück zur Hochbahn und dann zum Endpunkt.



Es kann durchaus passieren, daß der Agent zunächst mit einem Gleiter flüchtet

Falls der Agent wider Erwarten den ersten Überredungsversuch unbeschadet übersteht, besteht dennoch kein Anlaß zur Panik, denn er landet mit seinem Fluchtgleiter in der Nähe der ersten Hochbahnstation und kann dann dort eingefangen werden.

Johannesburg

Etwas Gold aus dem Besitz des Syndikats soll als „Spende" der „Kirche" zukommen. Das Syndikat ist natürlich nicht freiwillig zu einer Gabe bereit. Das Gold wird zu Beginn der Mission gerade mit einem Goldtransport zum Goldlager gebracht.
Die Agenten behelligen den Transport zunächst nicht, statt dessen überzeugen sie einige Passanten.



Auf diese Goldtransporte haben es die Agenten abgesehen

Sobald der Transport sein Ziel erreicht hat, werden sich einige feindliche Agenten auf die Suche nach den Kontrahenten machen. Die warten in aller Ruhe ab, bis sie aufgespürt werden. In dem anschließenden Feuergefecht schalten sie die Gegner aus und sammeln gemeinsam mit den Passanten deren Waffen ein. Dann geht's in Richtung Goldlager. Dort locken sie die Wachen hinter sich her, indem sie sich kurz in deren Schußweite begeben und sich dann wieder entfernen. Die Wächter werden folgen, und es entwickelt sich ein Katz-und-Maus-Spiel: Die eigenen Agenten bringen etwas Distanz zwischen sich und die Wächter, halten dann an, erledigen ein oder zwei von ihnen und laufen wieder ein Stück die Straße hinunter. Das Spiel wird so lange wiederholt, bis alle Wächter erledigt sind. Diesmal gewinnen die Mäuse. Anschließend marschieren die Agenten zum markierten Zielgebäude und schalten dort die Gegner im Innern aus. Dort finden sie auch das Spendengold, das sie jetzt ungehindert an sich nehmen können. Mit der Beute geht es zum Endpunkt der Mission. Auf den Weg dorthin werden die Räuber noch einmal von einigen Angreifern attackiert, sie können sie aber mit einer ähnlichen Methode wie zuvor leicht ausschalten.

Dr. Schweizer

In dieser Mission muß eine Spezialagentin in ein Labor eindringen und einen gewissen Dr. Schweizer entführen. Der Doktor soll zum Verhör in einen nahen Tempel gebracht werden. Die Anlage, in er sich aufhält, ist komplett umzäunt und nur durch ein Tor zu erreichen. Die Agentin schleicht sich vorsichtig zum Tor, wo sie sich zwischen der rechten Laterne und dem Zaun durchschmuggelt und hinter dem Wachhaus in Deckung geht. Von hier aus umrundet sie das ganze Gelände einmal, bis sie sich hinter dem Gebäude befindet, in dem sich der Wissenschaftler aufhält.
Am sichersten gelangt sie dorthin, indem sie sich immer nah am Zaun hält und die Gebäude als Deckung benutzt. Dabei ist es sehr wichtig, daß sie immer erst dann die Deckung wechselt, wenn ihr die patrouillierenden Wachen den Rücken zudrehen und sich ein Stück entfernt haben. Hat sie auf diese Weise die Rückfront des Gebäudes erreicht, dringt sie durch den mittleren Zugang ein und geht ungefähr bis zum ersten Drittel. Dort wartet sie ab, bis sich die drei Türen in der Vorderfront öffnen, und rennt dann zur Zielperson. Mit dem geballten Charme des Indoktrinators überzeugt sie sie und eilt mit ihr gemeinsam sofort wieder zur Rückfront des Gebäudes bis zum Zaun. Von hier aus schlägt sie denselben Weg zurück ein, den sie gekommen ist. Beim Verlassen des Geländes stellen sich ihr zwei feindliche Kollegen entgegen. Einen schaltet sie sofort mit der Fernwaffe aus, rennt dann um die Ecke des Zauns und wartet auf den zweiten, um ihn ebenfalls zu töten. Es ist wichtig, daß die beiden Gegner jeweils mit dem ersten Schuß ausgeschaltet werden, denn sonst kommen sie zu nah und gefährden die Zielperson. Nach gelungener Verteidigung transportiert die Agentin den Wissenschaftler zum Tempel.



Die Wächter sind Hindernisse, die in dieser Mission besser umgangen werden

Vancouver

Das Verhör von Dr. Schweizer hat der Kirche wichtige Erkenntnisse gebracht, vor allem aber die Einsicht, daß die Forschungsunterlagen des Wissenschaftlers ebenfalls dringend in die Hände der Organisation fallen sollten. Sie befinden sich in Vancouver. Dorthin darf sich die bereits bewährte Spezialagentin begeben.
Zu Anfang hält sie sich etwas rechts vom Anfangspunkt und bewegt sich vorsichtig vorwärts. Mit ihren Fernwaffen schaltet sie jeden Agenten aus, der sich ihr auf dem Weg zum Ziel entgegenstellt. So kann sie sich bis zum Gebäude vorarbeiten, wo sie die Wachen ausschaltet. Jetzt kann sie die Arbeitsunterlagen des Doktors ungehindert an sich nehmen und damit zum Abholpunkt gehen. Eventuell lauern ihr unterwegs noch ein oder zwei Agenten auf, die aber bei stets gleich bleibender Aufmerksamkeit und einer schußbereiten Fernwaffe kein Hindernis mehr darstellen.

Hongkong

In Hongkong steht ein Angriff feindlicher Agenten auf einen Tempel der Kirche unmittelbar bevor. Beim Startpunkt taucht der erste Angriffstrupp auf. Hier greift wieder

die bewährte Anlocktaktik: Die eigenen Leute machen die Gegner auf sich aufmerksam und ziehen sich dann bis hinter die Umzäunung zurück. Wenn jetzt der Trupp um die Ecke kommt, setzen ihm die Agenten mit ihren Minikanonen zu.
Anschließend macht sich die Anti-Terror-Einheit auf den Weg zum Tempel, wo wahrscheinlich zwei Wagen des Gegners herumkurven, die zerstört werden müssen. Allerdings sollten die Agenten dafür Sorge tragen, daß die Fahrzeuge nicht zu dicht am Tempel explodieren. Spätestens jetzt kommt ein zweiter Angriffstrupp beim Tempel an. Dieser ist so schnell wie möglich zu vernichten, damit er keinen Schaden anrichtet. Nun nimmt sich die Truppe der wenigen feindlichen Agenten an, die über die Karte verteilt sind, und schaltet sie aus. Dieser Auftrag zählt aufgrund der massiv angreifenden Gegner zu den schwereren. Es bedarf einiger Übung und einer Portion Glück, die Mission ohne Verluste zu überstehen.

Rom

In der italienischen Hauptstadt herrscht Aufruhr. Dafür macht die Kirche nicht nur „normale" Aufständische, sondern auch Eurocorp-Agenten verantwortlich. Die Agenten starten in der Nähe eines großen Platzes, an dessen Ende sie in Stellung gehen und die auftauchenden Gegner erledigen. Dieser Platz bleibt vorläufig das Hauptquartier. Ist der erste Ansturm vorbei, gehen die Geheimdienstler gegen die Aufständischen vor, die am Platz vorbeikommen. Dazu ist am besten eine „Taktik der Nadelstiche" geeignet: Sie führen einen Schlag gegen die Aufständischen und ziehen sich sofort wieder bis zum Platzende zurück.


Es ist nicht leicht, dieser Masse von Aufständischen Herr zu werden

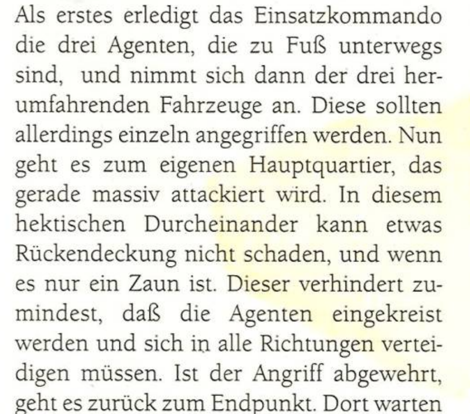
Zwischendurch erfolgen Angriffe von einem Gleiter und einem Trupp Eurocorp-Agenten; diese sind allerdings schnell erledigt. Sobald die Aktionen mit zufriedenstellendem Ergebnis abgeschlossen sind, geht es daran, die Wohngebiete zu räumen. Hier greift wieder die bewährte Nadelstich-Taktik: Nach einem kurzen Angriff ziehen sich die Agenten zu einem größeren Platz in der Nähe zurück und warten ab, bis die Aufständischen ihnen dorthin folgen, wo sie leicht erledigt werden können. Die übrigen Widerständler agieren unorganisiert und treten nur noch einzeln auf, so daß ihre Eliminierung keine ernsthafte Gefahr bringt. Lediglich die Gasgranaten, über die einige der Gegner verfügen, stellen ein Risiko dar.
Anschließend können sich die Agenten um das Eurocorp-Gelände kümmern, das allerdings nur mit einem Fahrzeug zu erreichen ist. Dazu kapern sie den Polizeiwagen, der auf einem Parkplatz am Kartenrand steht. Damit lösen sie zwar keine Großfahndung aus, aber eine Explosion im nächsten Gebäude. Also nichts wie weg! Sie fahren durch das automatische Tor und erschießen noch aus dem Wagen heraus die ersten beiden Wachen. Dann steigen sie aus und richten unter den eintreffenden Kontrahenten ein Blutbad an. Nun sind nur noch wenige auf dem Gelände verstreute Gegner auszuschalten.
Eurocorp-Agenten überfallen die Städte Tripolis, Buenos Aires, Johannesburg und Santiago. Der Auftrag ist klar: zurückschlagen mit allen Mitteln!

Tripolis

In Tripolis geht es los. Als erstes erledigt das Einsatzkommando einen der Agenten, die dort umherlaufen, ohne dabei die Position zu wechseln. Nun gehen die eigenen Geheimdinstler unter dem Überhang in Deckung, zwei von ihnen nehmen Fernwaffen zur Hand und schießen auf jeden Gegner in Reichweite. Die anderen kümmern sich mit Minikanonen um diejenigen, die eventuell durchkommen. Sobald sich niemand mehr nähert, zerstören die Agenten die beiden patrouillierenden Polizeigleiter, die bereits versucht haben, auf sie zu feuern. Dann suchen sie die auf der Karte markierten befreundeten Agenten auf und beschützen sie gegen einige weitere Angriffe. Wenn das gelingt, ist Tripolis sicher.

Johannesburg (2)

Als erstes erledigt das Einsatzkommando die drei Agenten, die zu Fuß unterwegs sind, und nimmt sich dann der drei herumfahrenden Fahrzeuge an. Diese sollten allerdings einzeln angegriffen werden. Nun geht es zum eigenen Hauptquartier, das gerade massiv attackiert wird. In diesem hektischen Durcheinander kann etwas Rückendeckung nicht schaden, und wenn es nur ein Zaun ist. Dieser verhindert zumindest, daß die Agenten eingekreist werden und sich in alle Richtungen verteidigen müssen. Ist der Angriff abgewehrt, geht es zurück zum Endpunkt. Dort warten nochmals vier feindliche Agenten, die allerdings kein Problem sind.



Buenos Aires (2)

In Buenos Aires hat sich der Gegner bereits in befestigten Stützpunkten eingenistet. Als erstes deaktivieren die Agenten die patrouillierenden Fahrzeuge, und zwar möglichst eins nach dem anderen. Eines davon kapern sie und zerstören es nahezu, bevor sie es vor das Tor fahren. Dieses öffnet sich, sie erledigen die erste Wache auf dem Gelände und rennen wieder hinaus. Nun gehen sie etwas entfernt vom Auto in Stellung und zerstören es, sobald die Angreifer durch das Tor kommen. Auf diese Weise entledigen sie sich bereits etlicher Gegner.


Eine aggressive Meute hetzt hinter den Agenten her

Vor den übrigen nehmen sie zunächst Reißaus. Sie müssen nur darauf achten, nicht in eine Sackgasse zu geraten. Mit der bereits bekannten „Stop and go"-Taktik schalten sie immer wieder einige der Verfolger aus, bevor sie weiterlaufen. Auf diese Weise können beide Stützpunkte geräumt werden. Anschließend begeben sich die Agenten zum Endpunkt.

Santiago (2)

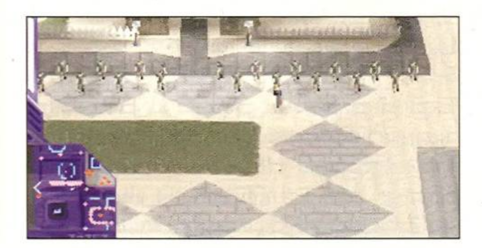


Den Ausgangspunkt bildet eine Hochbahnstation. Die Agenten wenden sich gleich nach rechts und stellen sich auf den freien Platz. Sie sollten so postiert werden, daß sie den Zaun im Rücken haben. Gleich zu Beginn gilt es, einen heftigen Angriff abzuwehren. Sobald es etwas ruhiger ist, kümmern sich die „Kirchendiener" um die Scharfschützen auf der anderen Seite des Kanals. Übrigens lohnt es sich, hier etwas länger zu verweilen, denn die meisten feindlichen Agenten gehen hier vorbei. Das erspart eine Menge Lauferei. Wenn niemand mehr kommt, bewegen sich die Agenten auf dem kürzesten Weg zu den auf der Karte markierten Gebäuden. Unterwegs treffen sie auf ein kleines Einsatzkommando des Gegners, das sie in eigenem Interesse ausschalten sollten. Bei den Gebäuden angekommen, zerstören sie die vier mülltonnenartigen Objekte vor den Eingängen. Diese schießen nämlich andernfalls mit Laserstrahlen. Danach nähern sie sich vorsichtig einem Eingang, bis sie mit Gasgranaten beworfen werden. Sofort ziehen sie sich zurück und nehmen die Agenten unter Feuer, die das Gebäude

verlassen. Es kann sein, daß aus einem Gebäude niemand kommt. In diesem Fall nähern sich die Kirchentreuen dem Eingang und warten, bis die Gasgranaten geworfen sind. Sobald eine Lücke zwischen den Gaswolken zu sehen ist, nutzen sie diese, um bis zum Eingang vorzudringen. Jetzt kommen die Gegner heraus und stellen sich dem Gefecht.

Kairo

Die Agenten sollen einen Syndikatsmanager eliminieren, bevor er in ein Shuttle steigt und mit unbekanntem Ziel verschwindet. Natürlich steht er unter strengster Bewachung.
Bei der Beobachtung stellen die Agenten fest, daß die Zielperson nach kurzer Zeit zu einem Platz mit einer Statue geht. Dort halten sich ziemlich viele Wächter auf.



Der Manager wird sehr gut bewacht

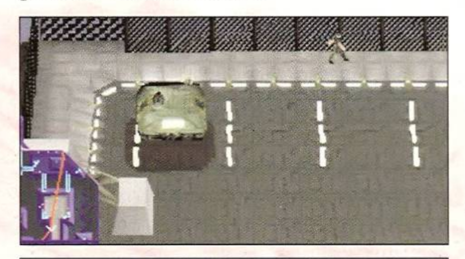
Die Agenten sollten zunächst nur dafür sorgen, nicht entdeckt zu werden. Wenn sich die Zielperson auf dem Platz befindet, schlagen sie zu. Schnell nähern sie sich dem Platz, indem sie sich am Bildrand entlang bewegen. Vor dem Platz patrouillieren zwei Wächter. Befindet sich der eine am Bildrand, fängt er sich eine Kugel aus der Fernwaffe ein. Die Agenten laufen weiter vor und schalten mit schnellen Schüssen die Zielperson aus. Jetzt sollten sie auf schnellstem Wege zum Endpunkt flüchten, denn der Gegner leitet sofort eine wütende Racheaktion ein mit dem Ziel, die Täter zu lynchen. Und die Übermacht der feindlichen Truppen ist erdrückend ...

Bahrain

Ein Angriff von Eurocorp steht bevor. Die Agenten sollen den Vormarsch stoppen und damit größeres Unheil abwenden. Die Kirche hat ihnen zu diesem Zweck einen Kampfpanzer zur Verfügung gestellt. Dieser wird bei ihrer Ankunft angegriffen. Er kommt zwar auch ohne fremde Hilfe zurecht, die Geheimdienstler können sich aber gern am Gefecht beteiligen. Anschließend steigen sie in den Panzer und fahren in Richtung Kanal. Das erste Ziel ist die Fußgängerbrücke, wo sie den Wächter ausschalten, bevor es weiter zur großen Brücke geht. Hier überquert der Panzer den Kanal auf der – aus seinem Blickwinkel gesehen – linken Fahrspur. Jetzt löst sich auf der anderen Seite ein Agent aus der Straßensperre, um eine Bombe zu legen. Ihn sollten die Panzerfahrer so früh wie möglich erledigen. Anschließend steuern sie den Panzer bis kurz vor die Bombe, lassen sie explodieren und warten, bis auch die Straßensperre in die Luft geht. Der Panzer fährt zur Kreuzung und eliminiert unterwegs alle verbliebenen Gegner. Auf der Kreuzung geht er in Stellung und wehrt erst einmal alle Angriffe ab. Anschließend rollt er die lange Straße hinunter bis zum Gebäude, in dem sich die Agenten aufhalten. Vor dem Haus stehen einige Wachen. Sie werden eliminiert, woraufhin der Agententrupp herauskommt. Das ist der Augenblick, in dem die Geheimdienstler den Panzer verlassen und zur Fußgängerbrücke rennen. Dort beziehen sie auf der anderen Seite Stellung und warten auf die Gegner. Diese werden mit Minikanonen und Raketenwerfern empfangen, die beste Schußposition bietet sich von der Wiese aus. Dann geht es zurück zum Panzer. Sofern dieser noch zu einem Drittel einsatzfähig ist, kann er für den Rest der Mission eingesetzt werden. Aber ob zu Fuß oder im Panzer, die verbliebenen Eurocorp-Agenten dürften kein Problem mehr sein. Sind doch zu viele übrig geblieben, sollte der Einsatzleiter nochmals die Brückentaktik anwenden, bevor es schließlich zum Endpunkt geht.

Singapur

Zwei Geldtransporter müssen in den Besitz der Kirche übergehen. Als erstes wird der Gleiter übernommen, der in der Nähe des Startpunkts steht. Mit den wenigen Gegnern sollte es keine Probleme geben. Die Agenten fliegen zu dem umzäunten Parkplatz, der am Ende des Damms liegt. Vor dem nur über die Fußgängerbrücke erreichbaren Gebäude steigen sie aus. Auf der Brücke laufen ihnen Wachsoldaten entgegen, die sie ausschalten müssen. Dann warten sie in aller Seelenruhe auf den Geldtransporter, lassen den Fahrer aussteigen und eliminieren ihn.

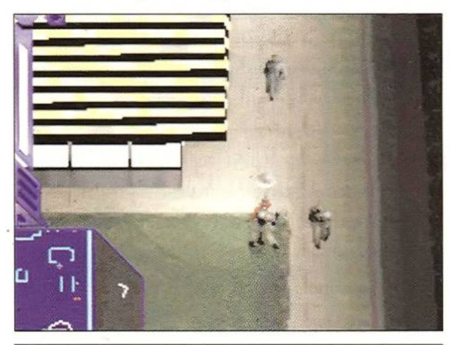


In dieser Mission ist viel taktisches Geschick nötig, um an die Geldtransporter zu kommen

Damit wäre der erste Wagen gekapert.
Nun eilen die Agenten über den Damm und beschießen an dessen Ende die Wachen, bevor sie sich wieder über die Fußgängerbrücke zurückziehen. Hier werden alle Neuankömmlinge herzlich empfangen. Wieder warten die Kirchendiener, bis der zweite Geldtransporter auf dem zweiten Parkplatz eintrifft und der Fahrer aussteigt. Der Vorgang ist derselbe wie bei der ersten Übernahme. Anschließend werden die restlichen Agenten des Gegners auf dem Parkplatz ausgeschaltet. Danach nähern sich die Gehiemdienstler vorsichtig dem Hauptquartier des Syndikats. Wenn das gelingt, können die dortigen Agenten mit Fernwaffen einzeln ausschalten.
Andernfalls funktioniert hier auch der „Brückentrick". Sind die letzten Feinde eliminiert, geht's in den beiden gekaperten Fahrzeugen zum Endpunkt.

London

Die Agenten erhalten den Auftrag, aus der britischen Hauptstadt einen Professor zu entführen. Dazu muß eine Spezialagentin in die Rolle der Sekretärin des Gelehrten schlüpfen. Zu Anfang wendet sie sich nach links zum kleinen Parkplatz am Bildrand, wo die echte Sekretärin ihren Wagen parken wird. Allerdings sollte das Double zunächst am Ende des Zauns stehenbleiben, da auf dem Parkplatz einige Punks ein Gefecht mit Polizei und Syndikatstruppen austragen. Erst wenn die Schießerei vorbei ist, tritt die Agentin auf den Plan. Mit einer unterwegs gefundenen Waffe erschießt sie die Sekretärin, sobald diese aus dem Wagen steigt.



Mit Lug, Trug und Mord macht sich die Spezialagentin an den Professor heran

Die Mörderin wirft die Waffe weg und geht zum Professor, der sich in der Nähe des Parkplatzes aufhält. Mit ihm muß sie einige Unterlagen für eine Rede holen. Das Gebäude befindet sich auf einer erhöhten Ebene, die nur über einen Aufgang zu erreichen ist. Diesen Aufgang geht sie hinauf und sofort wieder hinunter, denn dort explodiert im nächsten Moment eine Bombe. Jetzt kann sie die Unterlagen ohne Probleme holen und den Professor zum Podium bringen, wo er seine Rede hält. Ist er fertig, geht die falsche Sekretärin mit ihm zum Auto der echten Sekretärin und fährt zum Endpunkt außerhalb der Stadt.

SYNDICATE WARS

New York

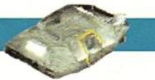
In New York entwickelt das Syndikat eine neue Waffe, an der die Kirche sehr interessiert ist. Also entfacht dort ein Mittelsmann einen Aufstand unter der Zivilbevölkerung. Die Verwirrung soll genutzt werden, um die Pläne zu stehlen. Als erstes nähern sich die Agenten dem Zielgebäude. Sie sollten allerdings die Aufruhrzone, die an den Menschenmassen zu erkennen ist, meiden und von der anderen Seite kommen. Auf diese Weise wird vorgegangen, so lange es zu keinen Kampfhandlungen kommt. Bricht der Aufruhr los, schlagen auch die Agenten zu. Sie eilen zum Tor des Geländes, auf dem das Zielgebäude steht, und greifen den großen Panzerwagen am Ende der Straße an. Ist er zerstört, requirieren sie das in der Nähe stehende Fahrzeug. Hierbei sollten sie das Feuer nur dann erwidern, wenn sie angegriffen werden.



Es ist nicht ganz einfach, an die Unterlagen heranzukommen

Mit dem Wagen fahren sie nun auf das Gelände mit dem Zielgebäude und schalten die Wachmannschaft aus. Sie nehmen die Unterlagen in Besitz und wählen für die Weiterfahrt den großen Panzerwagen. Damit fahren sie zum Übergabepunkt und liefern die Pläne ab. Kaum ist das geschehen, bricht dort eine Großoffensive los, aus der sich die Agenten heraushalten und sich so schnell wie möglich zum Panzerwagen durchschlagen. Sie schalten die Agenten dort aus und beeilen sich, zum Endpunkt zu kommen, bevor sie der Mob einholt.

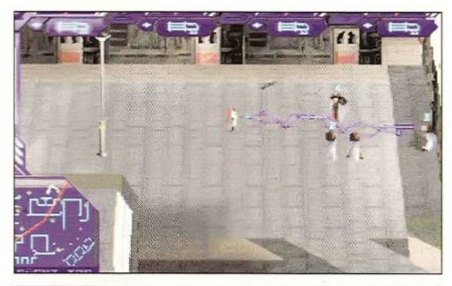
Riyad



In Riyad sollen die Agenten einige Waffenbunker des Syndikats zerstören. Der Anfangspunkt ist von Wasser umgeben, zum Festland führt nur eine Fußgängerbrücke. Auf ihr ist ein Wachtposten aufgestellt, der ausgeschaltet wird. Dieser hat jedoch eine Bombe gelegt, die die Agenten schnell aufheben müssen, bevor sie explodiert. Als nächstes sind zwei Gleiter und einige Agenten der Gegenseite auszuschalten. Ist das geschafft, setzt ein Wagen weitere feindliche Geheimdienstler ab. Sie werden zuerst eliminiert, dann folgt der Wagen. Jetzt rennen die Agenten zum Gelände mit den zwei Bunkern und locken so die Wachen hinter sich her. Bei der Brücke gehen sie in Stellung und töten die Wächter. Jetzt können sie das Gelände betreten, das Fahrzeug dort zerstören und die übrigen Wachen ausschalten. Dann jagen sie den Vorbau bei den Bunkern mit Raketenwerfern in die Luft und eliminieren die Wachen, die eventuell noch herauskommen. Sie schalten nun auch die Wachen um die Bunker herum mit Fernwaffen aus und sprengen die Bunker. Jetzt sollte vor dem Eingang des Geländes ein Wagen auftauchen, der nach der Beseitigung des Fahrers besetzt wird. Damit fahren die Agenten auf das Gelände des dritten Bunkers, töten den Rest der Wachen und sprengen auch diesen Betonklotz. Danach geht es zum Endpunkt.

Kapstadt

In Kapstadt ist eine Agentin der Kirche abgestürzt und muß gerettet werden. Diese Mission ohne Verluste zu beenden, ist extrem schwer.

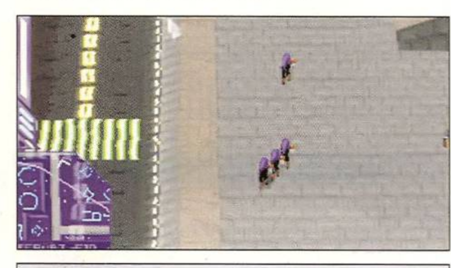


Um die Agentin zu befreien, setzt sich das Team großen Gefahren aus

Es wimmelt hier nur so von Feinden. Die Agenten sollten deshalb immer in Bewegung bleiben, Gegner, die sie verfolgen, töten und weiterlaufen. Wichtig ist, daß immer ein Fluchtweg offen bleibt, den man benutzen kann, wenn es eng wird.
Ist das Gemetzel vorüber, sammelt das Suizidkommando die Agentin ein und geht zum Endpunkt.

Peking

In Peking hat ein Hacker die Kontrolle über einen Waffensatelliten erlangt. Dagegen hilft nur eine Eliminierung der Gefahrenquelle. Zuerst wird der Agent mit dem Raketenwerfer ausgeschaltet; dann steigen die Geheimdienstler den Aufgang zur Straße hoch. An deren Ende beziehen sie so Position, daß ihre Entfernung zum Gebäude geringer ist als zur Straße. Von hier aus können sie die ersten Fahrzeuge mit Fernwaffen zerstören, ohne in Gefahr zu geraten. Sind alle Wagen, die auf ihrer Route hier vorbeikommen, vernichtet, begeben sich die Agenten zur T-Kreuzung und schalten die Gegner auf der anderen Seite mit den Fernwaffen aus. Dann geht es über die Kreuzung und die Straße hinunter. Weiter vorne taucht ein Gleiter auf Patrouille auf, der als nächstes zerstört wird. Nun geht es zum Aufgang der Ebene, auf der sich der Hacker befindet.



Überall patrouillieren „Ungeleitete", um den Hacker vor dem Zugriff der Kirche zu schützen

Sobald die Agenten vor dem Aufgang stehen, gehen sie ganz links hoch und dann nach links weg. Sie bewegen sich zum Ende der Ebene und zerstören dort die letzten beiden Gebäude. Dann führt der Weg in der Mitte wieder zurück, und sie legen das Gebäude mit dem Hacker in Schutt und Asche. Falls der Hacker die Explosion überlebt, wird er mit Fernwaffen ausgeschaltet. Jetzt schickt der Einsatzleiter seine Agenten dorthin, wo sie die Gebäude zerstört haben, und befiehlt ihnen, sich ganz am Rand in die Mitte zu stellen. Rundherum beginnt jetzt der Waffensatellit, alles zu zerstören. Falls Vertreter der Konkurrenz auftauchen, werden sie von den Agenten mit Fernwaffen getötet. Wenn wieder Ruhe eingekehrt ist, geht es auf dem Weg zurück, auf dem man gekommen war. Einige Eurocorp-Männer stellen sich zwar noch in den Weg, sind aber kein ernsthaftes Hindernis.

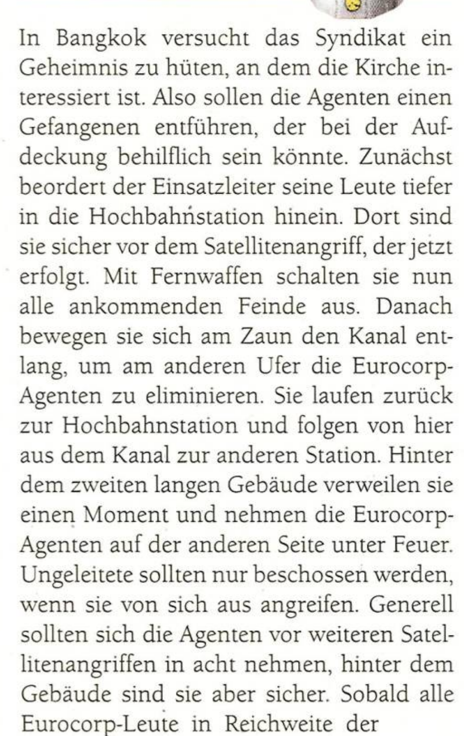
Neu Delhi

In Neu Delhi haben zum Leidwesen der Kirche Ungeleitete die Kontrolle übernommen. Als erstes muß eine kleine Insel befriedet werden, von der dann die weiteren Aktionen erfolgen können. Beim Ausgangspunkt ist eine erste Angriffswelle abzuwehren. Wenn das geschafft ist, bewegen sich die Agenten die Straße hinunter, um an der Ecke mit der Laterne beim Tor in Stellung zu gehen. Von hier aus können sie mit Fernwaffen alle Gegner töten, die aus dem Tor kommen. Danach durchschreiten sie dieses und bewegen sich am Zaun entlang und hinter den Gebäuden, bis sie eine Art Bunker passiert haben: Von hier aus werden die Feinde mit Fernwaffen unter Beschuß genommen. Sind sie erledigt, kümmern sich die Agenten um die beiden Gleiter weiter hinten. Die sind insofern ein Problem, als sie Bomben verlieren, wenn sie abstürzen. Also sollte man Abstand halten. Nun marschieren die Agenten durch die Röhren auf die Insel. Dort entfernen sie sich von Röhren und Gebäude

und wenden sich dem Vorsprung zu. Alle auftauchenden Feinde müssen so früh wie möglich ausgeschaltet werden, denn sie verlieren Bomben, die nicht in der Nähe der eigenen Leute explodieren dürfen. Zur Not müssen diese versuchen, die Bomben aufzuheben. Sobald die Insel gesichert ist, kommt ein Gleiter mit Verbündeten an. Die Agenten steigen hinein und fliegen in die Nähe des Kampfpanzers. Ihn bekämpfen sie entweder mit Fernwaffen oder mit der „Hit-and-Run"-Methode. Die Gebäude sollten auf jeden Fall als Deckung benutzt werden. Ist der Panzer erledigt, müssen nur noch einige Unruhestifter ausgeschaltet werden, bevor es zum Endpunkt geht.

Bangkok

In Bangkok versucht das Syndikat ein Geheimnis zu hüten, an dem die Kirche interessiert ist. Also sollen die Agenten einen Gefangenen entführen, der bei der Aufdeckung behilflich sein könnte. Zunächst beordert der Einsatzleiter seine Leute tiefer in die Hochbahnstation hinein. Dort sind sie sicher vor dem Satellitenangriff, der jetzt erfolgt. Mit Fernwaffen schalten sie nun alle ankommenden Feinde aus. Danach bewegen sie sich am Zaun den Kanal entlang, um am anderen Ufer die Eurocorp-Agenten zu eliminieren. Sie laufen zurück zur Hochbahnstation und folgen von hier aus dem Kanal zur anderen Station. Hinter dem zweiten langen Gebäude verweilen sie einen Moment und nehmen die Eurocorp-Agenten auf der anderen Seite unter Feuer. Ungeleitete sollten nur beschossen werden, wenn sie von sich aus angreifen. Generell sollten sich die Agenten vor weiteren Satellitenangriffen in acht nehmen, hinter dem Gebäude sind sie aber sicher. Sobald alle Eurocorp-Leute in Reichweite der Fernwaffen getötet sind, laufen die Agenten weiter zur Hochbahnstation. Mit der Bahn fahren sie auf die Insel und begeben sich dort auf den vergitterten Übergang.
An dessen Ende schießen sie mit Fernwaffen so lange auf ankommende Gegner, bis die Waffen nicht mehr schnell genug nachladen. Jetzt eilen sie zur Hochbahnstation zurück, um vor der Treppe in Stellung zu gehen.
Hier empfangen sie den Rest der Feinde mit einem kleinen Feuerwerk.
Ist das erledigt, laufen immer noch die drei Agenten in den langen Mänteln durch die Anlage. Der dunklere einzelne wird ausgeschaltet, die anderen beiden werden übernommen. Außerdem überreden die Gottesfürchtigen etwa zehn Bürger, sich der





Wenn der Waffensatellit seine Ladung abfeuert, sollten die Agenten besser woanders sein...

Kirche anzuschließen. Das ist nicht ganz einfach, da es noch genug Ungeleitete gibt. Außerdem erschweren Satellitenangriffe die Sache. Am besten halten sich die Agenten immer am Stadtrand auf. Auch müssen sie den Bunker meiden, denn dies ist eine Falle. Haben sie schließlich genug Leute beeinflußt, machen sie eine Stippvisite auf die Insel, wo jetzt der Gefangene überzeugt wird. Ihn geleiten sie zum Endpunkt.

Christchurch

In Christchurch soll eine IML-Verbindung mit Reykjavik geschaffen werden. Dazu muß eine Spezialagentin in die IML-Station eindringen. Sie wird von drei anderen Agenten begleitet, die zunächst allein langsam auf die Station zugehen.



Die „Mülltonnen" sind tatsächlich Selbstschußanlagen, die mit Lasern das Feuer eröffnen

Sobald sie Feindkontakt haben, ziehen sie sich hinter eine Häuserecke zurück und empfangen dort die Gegner. Dieses Spielchen spielen sie so lange, bis der direkte Weg zur Station geräumt ist. Jetzt können sie die Agentin zum Zielgebäude nachholen.

Reykjavik

In diesem Folgeauftrag müssen alle Agenten in der Nähe von Reykjavik eliminiert werden. Außerdem sind ein paar Gebäude zu zerstören. Die eigenen Leute gehen zunächst zum Eingang des Eurocorp-Gebäudes und schalten die Wächter mit Fernwaffen aus. Danach betreten sie langsam das Gelände. Nach kurzer Zeit kommen vier Agenten von hinten, die sie zuerst ausschalten müssen, bevor sie vorsichtig auf das zweite Tor zugehen. Im nächsten Moment stehen sie im Mittelpunkt einer gegnerischen Attacke, die mit allen Mitteln abgewehrt wird. Jetzt warten noch sechs Wächter vor dem Gebäude und zwei in einem gesonderten Bereich. Zuerst schaltet das Team das halbe Dutzend aus und zerstört die Gebäude, die sie bewacht haben. Wenn dabei noch etwas anderes zu Bruch geht, ist das nicht schlimm. Anschließend gelangen die Agenten durch die Röhren in den gesonderten Bereich. Sie schalten die Wächter aus und zerstören das Gebäude. Die Röhren dürfen sie allerdings nicht beschädigen!

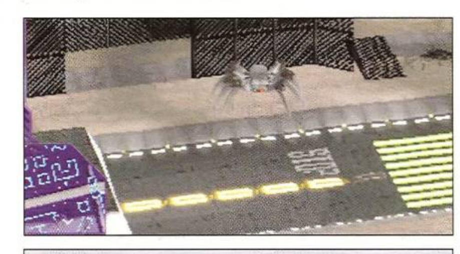


Bei den Sprengungen müssen die Agenten so geschickt vorgehen, daß der Übergang nicht in Mitleidenschaft gezogen wird

Anschließend machen sie sich auf zum Endpunkt und zerstören unterwegs noch zwei Gleiter. Kurz vor dem Ziel geht es nochmals zur Sache, wenn den Kirchendienern eine ganze Schar feindlicher Agenten entgegen kommt. Ein Rückzug durch das Tor zum Gelände ist hier das beste. Den Angreifern geht es an den Kragen, sobald sie um die Ecke kommen.

Kapstadt

Die treue Spezialagentin, die in einigen Aufträgen der Schlüssel zum Erfolg war, hat die Seite gewechselt. Der Tod ist die einzige Strafe, die sie verdient.



Die abtrünnige Agentin wird unter anderem von Spinnen-Cyborgs bewacht

Die Dame wird in einem umzäunten Gebiet von Dienern der Kirche bewacht. Dabei handelt es sich jedoch auch um Wechselkandidaten, die den Agenten entsprechend feindlich begegnen. Das Vergeltungskommando arbeitet sich langsam vor, um nicht zu viele auf einmal aufzuscheuchen. Die Taktik, einige Gegner anzulocken und hinter der nächsten Ecke in Deckung zu gehen, bewährt sich auch hier.

SYNDICATE WARS

Die spinnenartigen Roboter haben den effektiven Waffen der Agenten nicht viel entgegenzusetzen. Es entwickelt sich ein Gemetzel, dem höchstwahrscheinlich auch die Verräterin zum Opfer fällt. Wenn nicht, wird sie anschließend eliminiert. Danach verabschiedet sich das Killerkommando Richtung Endpunkt.

Johannesburg (3)



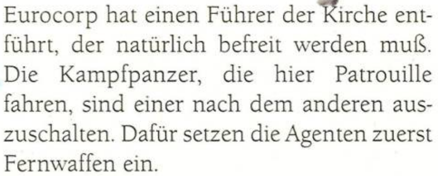
In Johannesburg haben Ungeleitete die Kontrolle übernommen, die Agenten müssen ihren Anführer ausschalten. Zuerst sind alle Fahrzeuge zu zerstören, die sich außerhalb des erhöhten Bereichs befinden oder sich nähern. Danach bewegen sich die Agenten immer wieder auf die erhöhte Ebene zu, um Ungeleitete wegzulocken und einzeln zu bekämpfen. Bei den Gleitern gehen sie genauso vor.



Der Anführer der Ungeleiteten hält sich in diesem Gebäude versteckt

Auf diese Weise kämpfen sie sich bis in die Nähe des Gebäudes mit der Zielperson vor. Dort schalten sie die Wächter und die Lasertürme mit Fernwaffen aus, töten den Anführer und verschwinden auf dem schnellsten Weg zum Endpunkt.

Adelaide



Eurocorp hat einen Führer der Kirche entführt, der natürlich befreit werden muß. Die Kampfpanzer, die hier Patrouille fahren, sind einer nach dem anderen auszuschalten. Dafür setzen die Agenten zuerst Fernwaffen ein.
Es folgen schwere Geschütze, sobald sie von den Panzern entdeckt wurden.



Eurocorp hat sich viel Mühe gegeben, den Kirchenführer sicher aufzubewahren. Da wird sogar der Papst neidisch



Die „Neun" setzen sich zur Orbitalstation ab, um ihre kruden Pläne von einer Art Herrenrasse umzusetzen

Wenn die Panzer erledigt sind, sprengen die Agenten das Tor zu dem Komplex, in dem sich der Gefangene befindet, und bekämpfen die Angreiferflut, die sich aus dem Tor ergießt. Ist das geschafft, säubern sie den Rest des Komplexes und besetzen dann den herumstehenden Gleiter. Mit diesem holen sie den Gefangenen ab und fliegen zum Treffpunkt. Dort tauchen nach kurzer Zeit ein paar Gleiter auf. In einen davon steigen sie um und folgen den anderen zum Stadtrand: Auftrag erledigt!

Colombo



„Die Neun", die Führer der Kirche, wollen sich zu einer Orbitalstation absetzen und dann alle Menschen auf der Erde töten, um eine neue Rasse nach ihrem Ebenbild zu schaffen.
Soviel Irrsinn geht dann doch über ein gesundes Maß an Loyalität hinaus. Die Agenten sollten für diesen Einsatz mit so vielen Atomgranaten wie möglich ausgerüstet sein. Als erstes muß der Transporter unter Kontrolle gebracht werden.
Das macht eine Auseinandersetzung mit einer ziemlich großen Streitmacht erforderlich. Wieder greift die „Hit-and-Run"-Taktik:

Zunächst machen die Weltenretter den Feind auf sich aufmerksam und ziehen sich dann schnell nach rechts in die Ecke zurück. Hier werden alle ankommenden Gegner abgefangen.
Dies wiederholen sie so lange, bis der Weg zum Transporter frei ist. Übrigens müssen sie nicht alle Agenten bekämpfen; einige stehen nur teilnahmslos herum.

Ist diese Sache erledigt, besteigen die Agenten den Transporter. Oben auf der Station geht es gleich wieder zur Sache, am besten bleiben sie auf der Plattform und empfangen die ersten Angreifer mit Atomgranaten, um dann den Rest niederzumachen.

Wenn sich niemand mehr der Plattform nähert, rennen sie zum Gebäude und dann rechts daran vorbei, um es zu umrunden. Kurz bevor sie die andere Seite erreichen, werden sie wieder angegriffen.
Sofort ziehen sie sich ein Stück um das Gebäude herum zurück und werfen den ersten Angreifern eine Atomgranate entgegen. Nun geht es den übrigen an den Kragen.

Wenn die Agenten das überlebt haben, begeben sie sich zur Rückseite des Gebäudes und schalten den Rest der Gegner aus. Auch hier wird zum Warmwerden eine Atomgranate geworfen. Ist dieser Teil des Komplexes befreit, rennen die Retter zum Komplex direkt daneben und räumen mit dem letzten Widerstand auf. Der Auftrag ist extrem schwierig und nur mit gutem Timing und einer gehörigen Portion Glück zu schaffen.



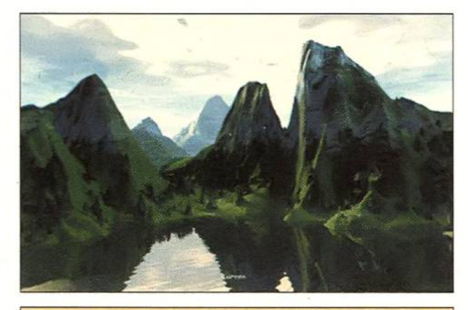
Geschafft! Die Welt ist gerettet!

Die Siedler bekommen Nachschub: Die kleinen römischen Eroberer aus dem Hause Blue Byte dürfen diesmal auf sieben Erdteilen ihren Herrschaftsbereich erweitern, wobei sie auf bis zu sechs Computergegner aus vier verschiedenen Völkern mit unterschiedlichen charakterlichen Eigenschaften treffen. Wie im Hauptprogramm gibt der Spieler seinen „Untertanen" nur vor, wo sie welches Gebäude hochziehen sollen; die Arbeit wird anschließend automatisch verrichtet. Es fällt schwer, nicht stundenlang einfach nur dazusitzen und den putzigen Figuren bei ihren diversen Tätigkeiten zuzusehen. Doch unter dem niedlichen Gewand steckt eine höchst komplexe Wirtschafts- und Bausimulation, bei der das Ressourcenmanagement ständig im Auge behalten werden muß. Außerdem müssen die Verarbeitungsanlagen aufeinander abgestimmt, die Wege sinnvoll angelegt und die Verteidigung der Grenzen gesichert sein. Damit dabei der Überblick nicht verloren geht, werden nachfolgend alle Missionen genau erklärt; der Feldherr vor dem Monitor erfährt, wie seine Mannen am schnellsten zum Ziel kommen.

Die Siedler II Mission CD

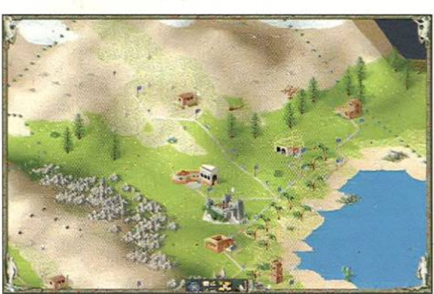
Die Missionen

Europa



Die Mission in Europa beginnt historisch korrekt in Italien.

Die kleine römische Siedlergruppe beginnt mit dem Aufbau des Imperiums „historisch korrekt" im unteren Teil Italiens. Zu Beginn ist es wichtig, sich so schnell wie möglich nach Norden auszubreiten, um an die Rohstoffe in den Alpen zu gelangen. Zwar gibt es auch westlich des Startpunkts Kohle und Eisen, doch der Gebirgszug macht die Errichtung der Gebäude schwierig, da es dort eng zugeht und das Gelände sehr steil ist. Zunächst reicht es völlig aus, ein paar kleine Baracken in allen Richtungen zu verteilen, da man noch nicht mit Gegnern zu rechnen braucht. Auch ist es überflüssig, ein Jagdhaus zu bauen, da es hier ohnehin keine Tiere gibt. Bei der Ausdehnung nach Norden sollte man darauf achten, daß der vorhandene Raum umsichtig genutzt wird, um nicht den Platz für Gebäude durch zu viele Straßen zu verbauen. Sobald die Siedler das Alpenvorland erreicht haben, können sie sich in alle Himmelsrichtungen ausbreiten. Hier lohnt dann auch ein Jagdhaus.



Im Alpenvorland ist endlich genug Platz, um sich auszudehnen.

Der Norden ist nach wie vor das vordringlichste Ausdehnungsziel. Die Siedler sollten so schnell wie möglich auf die Alpen kommen, denn hier wartet ein großes Goldreservoir. Das wird aber bereits von der gelben Armee kontrolliert, also müssen die Wachstuben dieses Gegners sofort attackiert werden, damit die Goldminen nicht völlig erschöpft sind, bevor man sich ihrer bedienen kann. Natürlich setzen die Gelben alles daran, ihre Minen zurückzuerobern, und es besteht durchaus die Möglichkeit eines Gegenschlags. Doch wenn dort sofort ein Wachturm errichtet wird, ist die Gefahr, ihn wieder zu verlieren, recht gering. Allerdings dauert es etwas länger, bis er fertiggestellt ist. Deshalb kann es die Abläufe erheblich beschleunigen, wenn die Siedler im Alpenvorland ein neues Lager errichten, damit die Wege nicht so lang werden. Sind die Goldminen der gelben Armee vernichtet, können dort in aller Ruhe eigene aufgebaut werden, bevor das expansionssüchtige Völkchen in das



Das Gold der Alpen ist wichtig für den Aufbau der Zivilisation.

Hinterland eindringt. Bei dem Versuch, das Goldvorkommen wiederzuerlangen, hat der gelbe Feind fast seine kompletten Reserven erschöpft und ist somit ein leichtes Opfer.
Aber Vorsicht: Einen Gegner zu unterschätzen, kann fatale Auswirkungen haben. Grundsätzlich sollten immer die ausgebildeten Soldaten an vorderster Front in den Kampf ziehen, um das Risiko einer Niederlage zu vermindern. Gegen einen einzigen ausgebildeten Kämpfer können selbst vier ungeübte keine Chance haben.

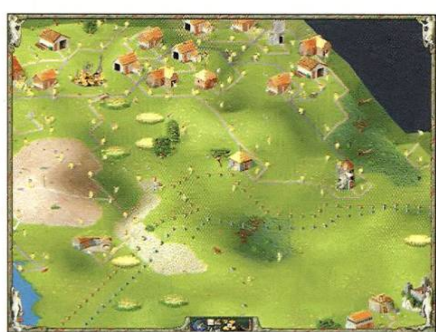
Allerdings droht von dieser Armee wirklich keine Gefahr mehr - diese kommt nun aus dem Westen. Nachdem sich das ehemals





gelbe Gebiet vollständig in römischer Hand befindet, stoßen die Siedler hier auf den schwarzen Gegner, der sehr aggressiv auf Annäherungsversuche reagiert. Er geht auf recht subtile Weise vor und richtet seine Angriffe vor allem auf Ziele im Hinterland. Deshalb ist es ratsam, die Armeestärke in den Gebäuden, die sich in mittlerer Entfernung zur Grenze befinden, zu erhöhen. Bei den Angriffen gegen die Schwarzen hilft blindes Anrennen nicht weiter. Kleinere, aber dafür um so schmerzhaftere Schläge zeitigen erheblich größere Wirkung. Gute Vorbereitung ist dabei alles: Erst späht ein Kundschafter im Feindesland das Ziel aus und macht sich ein Bild von den drohenden Gefahren. Soll zum Beispiel eine militärische Einrichtung erobert werden, sind zunächst die in der Nähe stehenden Katapulte auszuschalten, damit das frisch erkämpfte Gebäude nicht gleich zerstört wird. Sobald eine solche Waffe ausfindig gemacht wurde, muß zuerst das Militärhaus in ihrer unmittelbarer Nähe dem Erdboden gleich gemacht werden. Es ist für die Kontrolle des Katapults zuständig, und dieses kann nun keinen Schaden mehr anrichten.

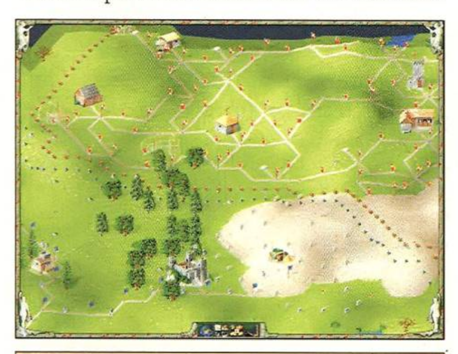
Gelegentlich ist es auch sinnvoll, die Gegner - sowohl den gelben als auch den schwarzen - auf Distanz zu halten und erst einmal wirtschaftlich zu schwächen. Dazu wird eine kleine, schlagkräftige Armee direkt in ein möglichst nahe der Grenze gelegenes Ballungszentrum geschickt, die dort die Gebäude erobert und anschließend alles kurz und klein haut.



Nach der Zerstörung eines Lagers herrscht große Aufregung.

Während sich die Siedler an der Westfront mit diesen Feinden abmühen, breitet sich das Hoheitsgebiet auch nach Osten weiter aus, und man stößt im Südosten unweigerlich auf die lila Armee, mit der man im Prinzip genauso verfahren kann wie mit den anderen.

Das größte Problem in dieser Situation dürfte die gleichzeitige Konfrontation mit drei Gegnern sein. Doch die lila und die gelbe Armee verhalten sich eher passiv, während die schwarze immer wieder Gegenangriffe startet. Hier kommt es auf eine gut organisierte Defensive an, denn sobald die Angriffe der Schwarzen abgewehrt wurden, ist deren Reserve komplett erschöpft, und auch ihr Land kann relativ problemlos abgegrast werden. Jetzt können die eigenen Armeen den gelben und lila Gegnern mehr Aufmerksamkeit schenken: Bevor das jedoch alles zu Ende geführt ist, stoßen die ersten Siedler im Nordosten auf die rote Armee. Hier lohnt sich ein schneller, möglichst harter Angriff, denn die Roten sitzen auf einem Goldhügel, der auch der römischen Finanzkasse guttäte. Überhaupt drohen allmählich die Rohstoffe

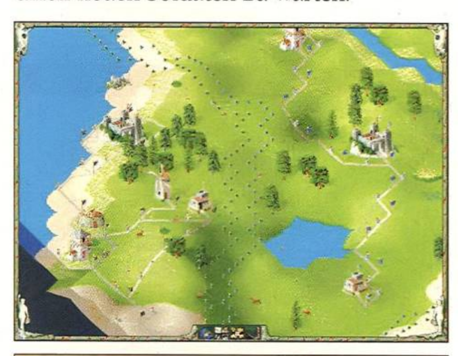


Das Gold der roten Armee ist dank eines konzentrierten Angriffs schnell erobert.

knapp zu werden, so ist z.B. Eisen etwas schwerer zu finden. Doch im Westen und im Osten der Alpen gibt es noch einige Vorkommen, auch Granit ist hier in ausreichender Menge vorhanden. Kein Problem stellt die Versorgung mit Kohle dar, denn die Alpen bieten davon einen geradezu unerschöpflichen Vorrat.

Nach einigen kurzen Angriffen auf den roten Gegner gehen diesem die Rohstoffe aus, denn die Gebäude, die er in Grenznähe zu errichten versucht, bekommen selbst nach langer Wartezeit kein Baumaterial mehr geliefert. Also können die militärischen Anstrengungen jetzt auf die anderen Gegner konzentriert werden. Die Gelben sind recht schnell besiegt. Während die vorrückenden Armeen immer tiefer ins Land des schwarzen und des lila Gegners eindringen, mangelt es in der Heimat allmählich an Soldaten-Nachschub. Soldaten sind allgemein dafür bekannt, daß sie ab und an gern etwas tiefer ins Glas gucken. Also sollten rechtzeitig Bierbrauereien errichtet werden, denn sonst gibt es keine neuen Rekruten. Die Fronttruppen lassen sich weiter aufstocken, indem die Besatzung der in mittlerer Entfernung zur Grenze liegenden Gebäude auf ein Minimum reduziert wird. Zudem sollten, um den Nachschub zu beschleunigen, Lager in Grenznähe errichtet und die Anzahl der Soldaten, die aus jedem Gebäude zum Angriff abzustellen sind, erhöht werden.

Wenn sich der Gegner in Ecken zurückziehen sollte, in denen er nicht angegriffen werden kann, muß die nächstgelegene Hütte abgerissen und durch eine größere ersetzt werden. Bei den Schwarzen wirken die zahlreich vorhandenen großen Festungen beeindruckend, aber die Angst davor ist unbegründet, da alle nur mit einem unausgebildeten Soldaten besetzt sind. Die einzige Gefahr eines Gegenschlags stellen die Katapulte dar. Um unnötigem Zeit- und Menschenverlust vorzubeugen, sollte der vorausschauende Feldherr ab jetzt vor jedem Kampf abspeichern, denn im Fall einer Niederlage ist es weniger zeitaufwendig, den alten Spielstand zu laden, als auf einen neuen Soldaten zu warten.



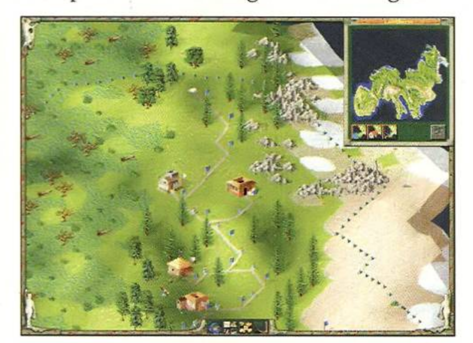
Die Festungen stellen keine echte Gefahr dar, denn sie sind schwach besetzt.

Nun ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Schwarz und Lila besiegt sind. Um im Notfall noch mehr Soldaten zu bekommen, kann man in Gebieten, in denen nur Militärgebäude stehen und in denen keine Grenze gegen einen Feind abzusichern ist, die Baracken, Wachstuben etc. abreißen, und schon sind wieder einige Männer für den Fronteinsatz verfügbar. Aber Vorsicht: Wenn sich kein Lagerhaus in der Nähe befindet, verlaufen sich die Soldaten und verhungern nach einiger Zeit.

Nach der Vernichtung der schwarzen und der lila Armee gilt die Aufmerksamkeit den Roten, bei denen auf gleiche Weise zu verfahren ist. Allerdings ist hier mit einigen ausgebildeten Soldaten im Hinterland zu rechnen. Vor allem im Norden haben sich rote Einheiten konzentriert, da dort die Grenze zur grünen Armee verläuft. Allerdings werden die Römer von dieser nicht belästigt, sie verläuft nämlich auf dem Wasser.

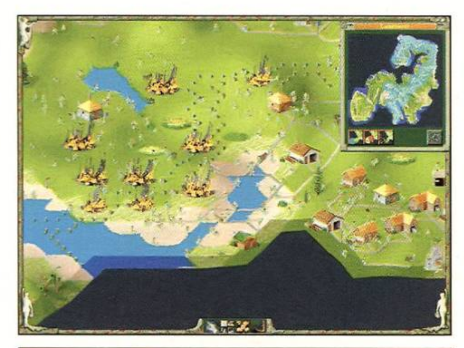
Während sich die Grenze weiter Richtung Nordosten verschiebt, können die Militäreinrichtungen in Spanien, Frankreich und Griechenland abgerissen werden, um noch mehr Soldaten zur Verfügung zu haben. Deshalb besteht hier Bedarf an

Lagern, in denen sich die Rekruten sammeln können. Anschließend wird die Anzahl der Soldaten in allen Militäranlagen erhöht, bis die Lager leer sind und wieder abgerissen werden können. Nun wird der Bestand in den Militäreinrichtungen wieder verringert, und schon machen sich die Kämpfer auf den Weg zum Grenzgebiet.



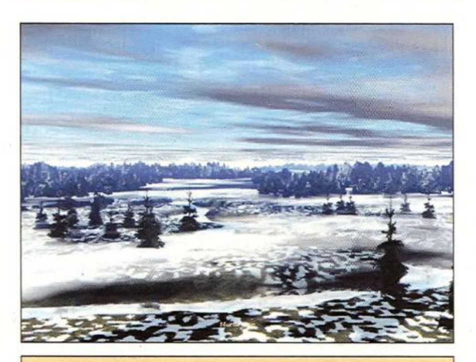
Der Weg zur grünen Armee ist wegen des widrigen Geländes beschwerlich.

Wurde die rote Armee besiegt, folgt ein etwas beschwerlicher Weg, bis der Kontakt zur grünen Armee hergestellt ist. Es bleibt nichts anderes, als sich in Finnland mit Baracken Richtung Norden vorzuarbeiten, bis die Grenze erreicht ist. Hier muß eine größere Militäreinrichtung aufgebaut werden, damit die Anzahl der angreifenden Soldaten möglichst hoch ist. Ansonsten ist auch hier wie üblich zu verfahren. Um Zeit zu sparen, sollte auch hier nach einiger Zeit ein Lager errichtet und vor Kämpfen gespeichert werden. Nach dem glorreichen Sieg über den letzten Gegner ist diese Mission erfüllt.



Sieg! Europa ist erobert.

Nordasien



Nordasien überrascht die Römer mit eisigen Temperaturen und fehlender Fauna.

Diese Mission beginnt im Südosten Europas, das kurz zuvor erobert wurde. Die Siedler sind bereits bis in Gefilde vorgedrungen, in denen es keine grünen Wiesen mehr gibt, sondern nur noch Eis und Schnee. Trotzdem kann man hier Bauernhöfe errichten, sie produzieren genau wie auf grünem Untergrund. Eine Jagdhütte ist



Eisen ist im Westen des Hauptquartiers zu finden.

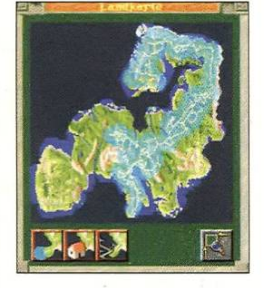
hier absolut verzichtbar, da es anscheinend in ganz Nordasien keine Tiere gibt.
Nun wird ein schneller Vorstoß in Richtung Nordwesten vorteilhaft, da es dort einen Gebirgszug mit großen Goldreserven gibt. Hohe Geschwindigkeit ist nötig, da am Rande des Massivs bereits der erste Gegner in Gestalt der lila Armee wartet, die sehr aggressiv auf die Inbesitznahme des Goldreservoirs reagiert. Das bedeutet, daß die Grenze permanent im Auge behalten werden muß, was es relativ schwer macht, sich um eine funktionierende Infrastruktur zu kümmern. Die Minen sind sicher, sobald in ihrer Nähe eine Festung errichtet wurde.



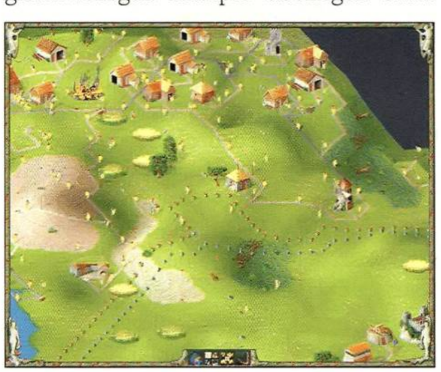
Um die Goldreserven entbrennt ein heftiger Kampf.

Links neben dem Hauptquartier gibt es ein kleines Gebirge mit großen Eisenvorkommen. Ein Problem stellt am Anfang die fehlende Kohle dar, die jedoch nach entsprechender Ausbreitung nördlich der Goldvorkommen zu finden ist.

Der Kampf um die Goldminen schwächt die lila Armee derart, daß das römische Heer nach kurzer Zeit in ihr Gebiet vordringen kann. Sehr schnell stößt sie dann auf den zweiten, roten Gegner, der sich im Nordosten breitmacht. Er ist ein ständiger Unruheherd, auf den der vorsichtige Feldherr stets ein Auge haben sollte.



Schon nach kurzer Zeit und nur wenigen Eroberungen im lila Revier ist das Hauptquartier in Sicht, doch bevor man dieses zerstören kann, erfolgen pötzlich Angriffe aus einer anderen Richtung. Es ist die gelbe Armee, die sich im Südosten niedergelassen und den lila Genossen offenbar Unterstützung zugesagt hat. Jetzt heißt es Nerven bewahren und jeden verlorenen Kampf, bei dem eigentlich eine Aussicht auf Erfolg bestand, zu wiederholen - was voraussetzt, daß zuvor gespeichert wurde. Das ist enorm wichtig, da die Karatekämpfer Nordasiens in mehr als 50 Prozent der gleichwertigen Kämpfe überlegen sind.



Von hier droht Gefahr: Die Gelben sind enorm kampfstark.

Nun kann man stetig weiter in die Gebiete der Feinde eindringen, die nach Zerstörung des lila Hauptquartiers eine breite Ostfront bilden. Hier stellen die lila Einheiten aber keinerlei Gefahr mehr dar. Nachdem die ersten Angriffswellen der roten und der gelben Armee abgeflaut sind, ist es wiederum wichtig, die Soldatenanzahl sowohl im Landesinnern als auch in mittlerer Entfernung zur Grenze auf ein Minimum zu reduzieren und die Menge der Einheiten, die zum Kampf hinzugezogen werden, auf ein Maximum zu erhöhen. Es werden immer die stärksten Krieger in den Kampf geschickt.
Im ehemaligen Gebiet der lila Armee wird zunächst ein zweites Lagerhaus und dann in unmittelbarer Nähe ein weiteres Güterzentrum mit Gebäuden wie Eisenschmelze, Schmiede, Mühle, Bäckerei und einer zweiten Brauerei errichtet. Natürlich machen sich auch ein Holzfäller, ein Sägewerk und ein Steinbruch in der Nähe bezahlt. Im Prinzip bedarf es einer kompletten zweiten Grundstruktur, wobei wie schon bei der ersten auf Schweine- und Eselzucht verzichtet werden kann. Die Nahrungsversorgung sichert man am besten durch eine Fischerhütte an jedem Gewässer sowie mehrere Mühlen und Bäckereien. Bauernhöfe dürfen ruhig in größerer Zahl vorhanden sein, da Getreide sehr wichtig ist. Dazu eignen sich die Stellen, an

denen zuvor ein Gegner seine Höfe hatte, da der Bauer dann in der Lage ist, die noch vorhandenen Felder weiter zu bestellen.



Ein zweites Zentrum ist von großer Bedeutung, um die Versorgung zu sichern.

Nachdem der lila Gegner in die Geschichte eingegangen ist, gilt die ganze Konzentration den anderen beiden Kontrahenten. Dies ist auch enorm wichtig, da von hier ständig neue Angriffe erfolgen. Während der Kampfaktionen darf man nicht vergessen, immer wieder Gelehrte loszuschicken, um neue Rohstoffe zu finden, damit erschöpfte Minen ersetzt werden können.

Nach einer langen Zeit des Widerstands ist der rote Gegner erschöpft und schickt nur noch sporadisch einzelne - unerfahrene - Soldaten in den Kampf, die von den eigenen erfahrenen Einheiten problemlos zurückgeschlagen werden können. Ein wesentlich größeres Problem stellen die Gelben dar, da auch sie über einige Goldreserven verfügen und ihre Soldaten befördern können. Doch dafür ist ihre Infrastruktur sehr schnell lahmgelegt, wohingegen die Roten immer noch eine sehr hohe Produktivität an den Tag legen.

Bei den Vorstößen ins rote Territorium ist möglichst immer ein Kundschafter vorauszuschicken, da dieser Gegner über ein paar Katapulte verfügt. Zwar kann ein gerade erobertes Gebäude gleich wieder abgerissen werden, aber es ist doch schade um die mühevoll ausgebildeten Soldaten.



Hier ist noch Gold zu finden, das der Finanzierung von Beförderungen dient.

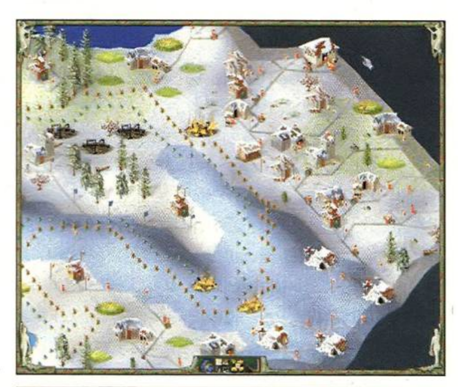
Wenn etwas mehr als die Hälfte des gesamten Gebiets in römischer Hand ist, kann man in der Nähe des Grenzdreiecks zwischen Rot und Gelb ein weiteres Lagerhaus errichten, um im Norden und im Süden ein paar überflüssige Militäreinrichtungen abzureißen und den Soldaten eine sichere Heimkehr zu gewährleisten. Ebenso können einige Baracken, Wachstuben etc. im Norden des Hauptquartiers entfallen, um neue Rekruten für die Front zu erhalten. Überdies sollten ausgebeutete Minen abgerissen werden, damit dort keine Nahrung mehr verschwendet wird. Auch Fischerhütten an Gewässern ohne Fischbestand machen wenig Sinn.

Nach einiger Zeit steht die glorreiche römische Armee vor dem Hauptquartier der Roten, kann dieses aber nicht sofort zerstören. Zuvor müssen noch einige Wachtürme in der Nähe erobert werden, die jedoch nicht besonders gut gesichert sind. Das kann man vom Hauptquartier beileibe nicht behaupten. Für den Angriff sollten daher mindestens sechs Soldaten verfügbar sein, darunter wenigstens vier Generäle. Mit einer solchen Militärmacht ist das Gebäude schnell erobert, was aber noch nicht das Ende der roten Armee bedeutet. Diese besitzt im entfernteren Osten noch ein Lagerhaus, zu dem sich der Troß langsam vorarbeiten muß.

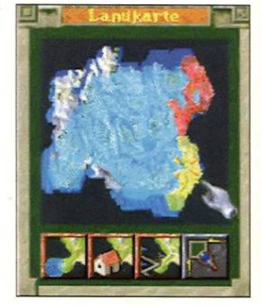


Das rote Hauptquartier ist zerstört, aber der Gegner weigert sich hartnäckig, aufzugeben.

Es ist von Vorteil, sich gleichmäßig in Richtung Osten auszubreiten, damit die Grenze nicht zu lang wird. Also werden die Angriffe relativ ausgeglichen auf die Roten und die Gelben verteilt. Das ist bei den letzteren allerdings sehr schwierig, da in fast jedem Militärgebäude ein erfahrener Soldat sitzt.



Hier hat der rote Gegner ein zweites Lager. Nach dessen Zerstörung gibt er endlich klein bei.

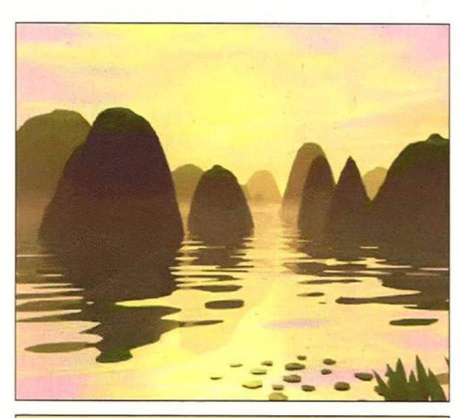


Auch das zweite Lager des roten Gegners ist bald gefunden und zerstört. Danach droht nur noch von der gelben Seite Gefahr, doch auch hier steht das römische Heer bald vor dem Hauptquartier, dem einzigen Lager. Es kann ruhig darauf verzichtet werden, die umliegenden Militäreinrichtungen in Besitz zu nehmen, da der Kontinent als erobert gilt, sobald dieses letzte Lager zerstört ist. Um das zu schaffen, ist es wichtig, eine recht große Anzahl erfahrener Soldaten dorthin zu schicken, denn es halten sich hier wenigstens vier Einheiten, ein General und zwei Offiziere, auf.



Das Lager der Gelben ist die letzte Bastion des Kontinents.

Japan



Die Startbedingungen in Japan sind ideal.

Das eigene Hauptquartier steht am Südwestzipfel der Insel. Von hier aus kann sich das römische Heer unbehelligt ausbreiten und eine funktionierende Grundstruktur aufbauen. Im Norden finden die Geologen Eisen, das bequem erreichbar ist. Es ist nicht nötig, größere Militäreinrichtungen als Baracken zu errichten, da der erste und einzige Gegner noch sehr lange auf sich warten läßt. Wenn ein neues Gebiet erschlossen ist, sollte ein Kundschafter in die entlegensten Ecken reisen, um frühzeitig die feindliche Position ausfindig zu machen. Das dauert allerdings einige Zeit.



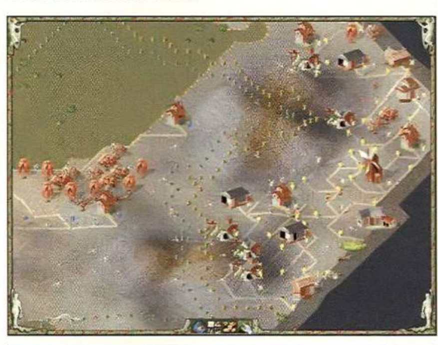
Nördlich des Hauptquartiers befinden sich wertvolle Eisenvorräte.

Derweil werden der Nord- und der Südstrang im Osten des Hauptquartiers besiedelt. Um Zeit zu sparen, sollte immer sofort eine Baracke errichtet werden, sobald ein neues Gebiet erschlossen ist. Hier lohnt es sich auch, ein Jagdhaus zu errichten, da es reichlich Füchse und Hasen gibt. Die Hauptnahrungsquelle ist jedoch der Fisch, die Fischgründe Japans scheinen schier unerschöpflich. Auf Bauernhöfe, Mühlen und Bäckereien darf deshalb aber verzichtet werden, denn sonst wird die Versorgung doch zu knapp.
Im nördlichen Gebiet finden die Geologen nach kurzer Zeit Gold, das schleunigst abgebaut werden sollte. In der Nähe sollte man dann die Münzpräge errichten, damit lange Transportwege wegfallen. Dieses Goldvorkommen wird in Japan das einzige von erwähnenswerter Größe bleiben, aber es ist völlig ausreichend, um genügend Truppen zu befördern.



Dieses Gold sichert den Sieg. Es ist das einzige größere Vorkommen und darf deshalb nicht in die Hände des Gegners fallen.

Dort, wo sich die Landstriche um das Gewässer in der Mitte schließlich wieder vereinen, kann ein zweites Lager errichtet und eine weitere Grundstruktur aufgebaut werden. Hier darf allerdings auf metallverarbeitende Betriebe verzichtet werden. Etwas weiter südlich ist auch noch etwas Gold zu finden.
Im Nordosten befindet sich ein schmaler Durchgang, der weitere Ausbreitung erlaubt. Wenn die letzte Baracke ohne Feindkontakt errichtet ist und der Kundschafter die Grenze des gelben Gegners entdeckt hat, halten sich die Truppen am besten zurück, bis der Kontrahent seine Grenzanlage fertiggebaut hat, um dann in unmittelbarer Grenznähe einen Wachturm hochzuziehen. Falls das nächste Militärgebäude der Gelben schneller fertig sein sollte als der Wachturm, muß ein Angriff gestartet werden. Das ist jedoch mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht der Fall.



Der Gegner ist entdeckt und wird zunächst beobachtet.

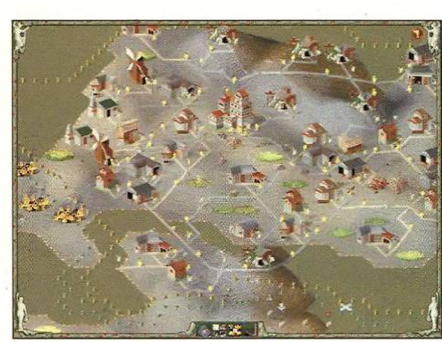
Noch während des Turmbaus erfolgen die ersten wütenden Angriffe des bedrängten Gegners, die unbedingt abgewehrt werden müssen. Manchmal sind die eigenen Einheiten unterlegen; es gibt aber keinen Kampf, der mit ein wenig Geduld beim Neuversuch nicht zu gewinnen wäre.
Wenn die ersten Angriffswellen des Gegners abflauen, strömen auch schon die ersten Goldmünzen in den Turm. Das ist erst einmal nur für die Verteidigung wichtig, doch sobald sich vier Generäle im Wachturm aufhalten, können die Römer



Hier hatte der Gegner sein Gold und links oben sein Katapult

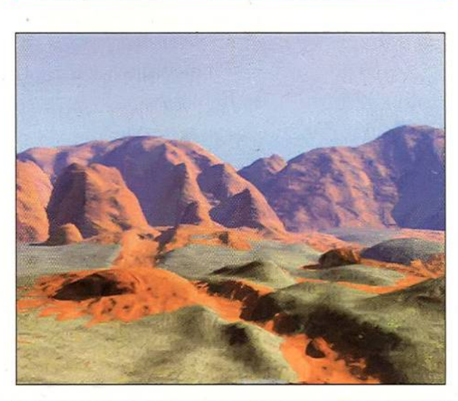
zum Gegenangriff übergehen. Da im Hinterland mittlerweile auch ausgebildete Einheiten vorhanden sind, lassen sich diese Kontingente durch die übliche Prozedur der Truppenverschiebung an die Front ziehen und tragen dazu bei, daß sich die römische Einflußsphäre relativ ungehindert in des Gegners Terrain ausdehnen kann.

Gelegentlich sollte wieder ein Kundschafter vorausgeschickt werden, da die gelbe Armee über ein Katapult verfügt, das erst sehr spät zu erkennen ist. Ist der Wachturm in unmittelbarer Nähe des Katapults zerstört, steht die römische Streitmacht auch schon kurz vor dem feindlichen Hauptquartier, das mit drei Generälen problemlos zu erobern ist. Um den Sieg zu beschleunigen, kann man seine Infrastruktur während der Invasion ins feindliche Revier völlig vernachlässigen. Das Hauptquartier ist das einzige Lager des Kontrahenten, und somit ist die Mission mit seiner Zerstörung erfüllt.



Das gegnerische Hauptquartier ist vordringliches Ziel dieser Mission.

Australien

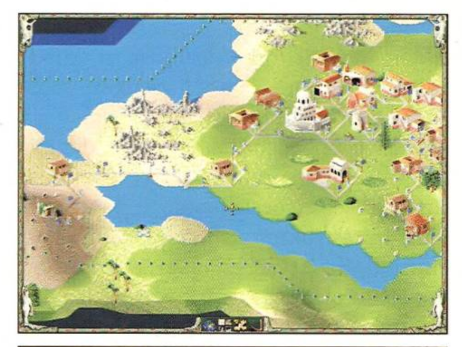


Das zentrale Bergmassiv Australiens bietet alle nötigen Rohstoffe.

Hier beginnt die heldenhafte Siedlertruppe im Nordwesten des Kontinents. Die erste Aktion sollte eine Baracke an der Ostgrenze sein, denn das entscheidende Gebiet liegt genau in dieser Richtung. Es handelt sich um das Gebirgsmassiv im Zentrum Australiens. Hier befindet sich ein riesiges Goldvorkommen, weshalb sich die Bemühungen auf eine schnellstmögliche Ausbreitung in Richtung Osten konzentrieren sollten. Dabei darf jedoch der Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur nicht vernachlässigt werden, sonst nützt auch alles Gold der Welt nichts.

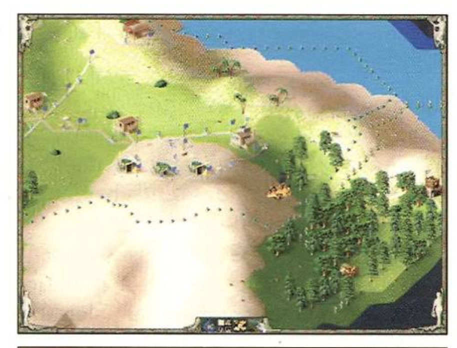


Siedler II Mission-CD



Eine funktionierende Grundstruktur ist überlebenswichtig.

Um den Vormarsch in Richtung Osten zu sichern, sollte auch eine Ausdehnung nach Südwesten an der Küste entlang zu einem weiteren, etwas kleineren Gebirgszug erfolgen, in dem sich Kohle, Eisen und auch etwas Gold findet. Hier ist die Kohle am wichtigsten, da es sie im Zentralgebirge nur auf der Ostseite gibt. Im Norden liegt das Gold, im Westen das Eisen.
Einer Münzpräge bedarf es erst, wenn das Gebirge mit den gewaltigen Goldreserven zu sehen ist. Dort lohnt dann auch die Errichtung eines weiteren Lagerhauses. Ebenfalls angebracht sind hier ein Bauernhof, eine Mühle und eine Bäckerei, um die Nahrungsversorgung der Bergwerke zu sichern. Hier und da schaden auch ein paar Holzfällerhütten nicht, um im Weg stehende Bäume zu beseitigen.
Am Zentralmassiv kommt es zum ersten Kontakt mit dem Kontrahenten. Die gelbe Armee hat ebenfalls gerade das begehrte Gebiet erreicht, obwohl ihr Hauptquartier viel näher liegt. Aber eine großzügige Bewaldung und die Ausbreitung in andere Richtungen hat (hoffentlich) Schlimmeres verhindert.

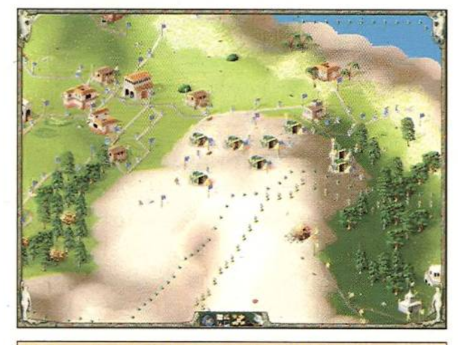


Das Gold im Zentralmassiv bildet den Grundstein zum Sieg.

Sobald die ersten Goldminen stehen, muß erst einmal für ihre Sicherung gesorgt und ein Militärgebäude von möglichst großem Ausmaß errichtet werden. Wahrscheinlich wird es maximal eine Wachstube sein, aber die ist völlig ausreichend. Ist das Gebäude fertig, wird der Versuch des Gegners, ebenfalls eine Goldmine zu bauen, vereitelt, was ihn recht ärgerlich macht und dazu verleitet, einige Angriffe zu starten.

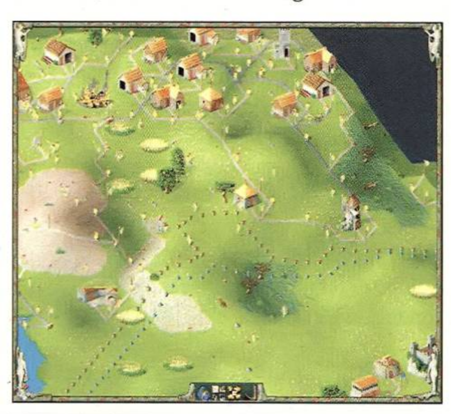


Dank der Ressourcen aus dem anderen Gebirge stehen aber bereits genügend ausgebildete Soldaten zur Verfügung, um die Attacken abzuwehren.



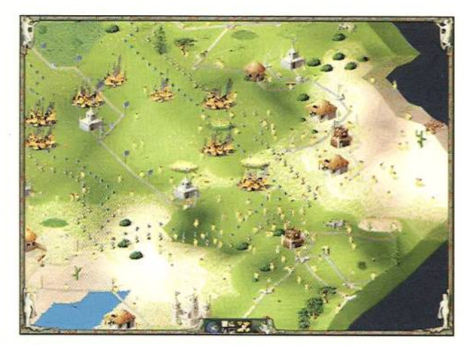
Am zweiten Lagerhaus steht die Münzpräge, nah genug an den Bergwerken.

Wenn die ersten Angriffe abgewehrt sind, kann man seine Truppen im Grenzbereich zusammenziehen und einen Gegenangriff starten, der nach Möglichkeit dem Militärgebäude in unmittelbarer Nähe der Gold- und Kohleminen, die der Feind doch noch errichten konnte, gelten sollte. Dort stehen auch zwei feindliche Münzprägen, die so schnell wie möglich zerstört werden sollten, damit keine gegnerischen Soldaten mehr befördert werden können.
Ist das geschehen, taucht auch schon das Hauptquartier des Feindes auf. Daran läßt sich erkennen, daß sich der Gelbe definitiv in die falsche Richtung ausgebreitet hat. Deshalb ist am Anfang die Geschwindigkeit, in der man das Zentralmassiv erreicht, so eminent wichtig.



Das Hauptquartier des Gegners hat eigentlich eine optimale Position, aber diese wurde nicht genutzt.

Sobald der Nachschub in den neu eroberten Wachstuben eingetroffen ist, kann er auch gleich das Hauptquartier des Gegners angreifen, denn es wird von nur einem Schützen bewacht, der für einen General natürlich kein Hindernis darstellt.
Die Gelben sind jetzt nicht mehr gefährlich, aber sie haben noch ein zweites Lagerhaus errichtet, das es zu zerstören gilt. Glücklicherweise steht dieses Bauwerk in unmittelbarer Nähe des Hauptquartiers. Es befindet sich nicht weit entfernt in südlicher Richtung, und bei dem Militärgebäude handelt es sich um eine mit nur einem Soldaten besetzte Wachstube. Also kann man, sobald ein General zur Verfügung steht, sofort angreifen und den Kampf um Australien für sich entscheiden.



Der Kampf ist entschieden - Australien gehört den Römern.

Südasien



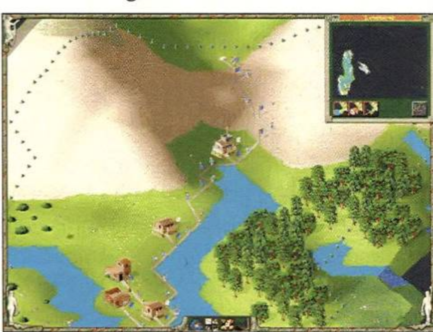
In Südasien bereitet vor allem das schwierige Gelände Probleme.

Diese Mission beginnt am südlichen Zipfel Indiens. Um einen optimalen Start hinzulegen, sollte man sich zügig in Richtung Norden bewegen, da in der Nähe des Hauptquartiers keine ausreichenden Rohstoffe vorhanden sind. Das stellt sich allerdings als ziemlich schwierig heraus, da ein Weg durch das Gewirr aus Flußläufen, Sümpfen, Wäldern und Hügeln erst gesucht werden muß.



Hier durchzukommen, ist nicht einfach. Flußläufe, Sümpfe und Wälder behindern den Vormarsch.

Dabei ist es sehr wichtig, immer einen Kundschafter vorauszuschicken, damit nicht eine Sackgasse zu Zeitverlust führt. Sich in andere Richtungen auszubreiten, ist nur von sehr geringem Nutzen. Allenfalls eine Baracke am Rand des Gebiets mag noch Sinn machen, um an ein Steinreservoir oder ein Gewässer zu kommen und dort das Angebot an Rohstoffen zu nutzen. Im Lauf des Vorarbeitens nach Norden stoßen die römischen Eroberer unweigerlich auf einen schmalen Gebirgszug, der über einen ebenfalls schmalen Paß verfügt und große Mengen Kohle und Eisen birgt. Er kann überwunden werden, wenn direkt davor eine Wachstube errichtet wird; eine Baracke würde das Hindernis jedoch nicht aus demWeg räumen können.



Es gibt einige Hindernisse zu überwinden. Nur ausreichend große Wachgebäude helfen hier weiter.

Hinter dieser kleinen Hürde liegt ein Tal, in dem es nur Platz für kleine Gebäude gibt. Also ist es am sinnvollsten, ein Stück Wald zu roden und sich derweil Richtung Osten weiter auszubreiten. Hat man ein Militärgebäude nah genug an das riesige Gebirge im Norden gebaut, kommt ein großes Goldreservoir in den Einflußbereich. Rechts und links vom Gold liegen reichlich Kohle und Eisen.



Wälder roden schafft Platz, auch für größere Gebäude.

Sobald der Wald sich lichtet und größere Gebäude errichtet werden können, lohnt es sich, hier metallverarbeitende Industrie anzusiedeln. Auch ein zweites Lagerhaus sowie eine Münzpräge machen an dieser Stelle Sinn.
Ewas später, wenn bereits Gold abgebaut wird und sich eine große Menge davon im Lagerhaus gesammelt hat, gibt es auch genug Arbeit für eine weitere Münzpräge zur schnelleren Versorgung der Front, denn etwas weiter östlich wartet bereits der erste Gegner, die rote Armee.
Von nun an fließen die Ressourcen nur noch in den Bau von Wachstuben. Baracken sind zu unsicher und alles größere überflüssig. Der Gegner beschränkt sich zunächst auf gelegentliche Angriffe, bis ihm das römische Expansionsheer in die Parade fährt und ein paar Minen zerstört.



Der Gegner verhält sich ruhig, bis ihm die Römer kräftig auf die Füße treten.

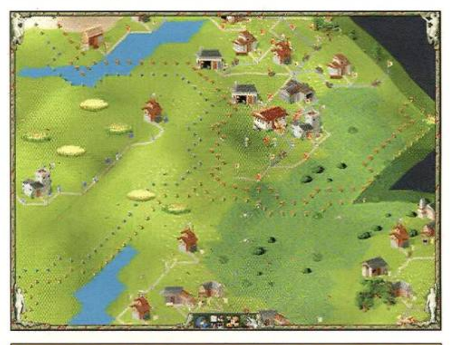
Von diesem Moment an hat der Frieden ein jähes Ende gefunden, und die Roten setzen alles daran, die Römer zu schädigen oder möglichst gar zu vernichten. Doch sind sie nach dem ewigen Anrennen gegen das römische Bollwerk so erschöpft, daß sie kaum noch Gegenwehr leisten, sobald das fremde Heer in ihr Land einmarschiert. Unterschätzt werden sollte dieser Gegner dennoch nicht, denn immer wieder bekommt er unvermittelt ausgebildete Einheiten zur Unterstützung hinzu und kann manchmal empfindlich zurückschlagen. Im Norden seines Gebiets hat er ein recht großes Rohstoffvorkommen entdeckt, das er abbaut. Nur eine einzige Baracke muß erobert werden, um ihn von den



An dieser Stelle kann man den Gegner mit einem einfachen Schlag empfindlich treffen

Ressourcen abzuschneiden. Dort gibt es auch ein Tal im Gebirge, das weiter nördlich ein zusätzliches Goldreservoir freigibt.

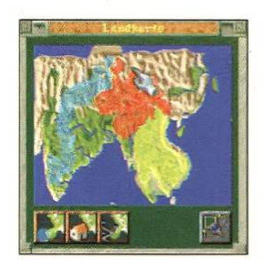
Als ob ein Feind nicht genug wäre, kommen, ohne daß je eine Grenze existiert hätte, nach einiger Zeit gelbe Soldaten aus dem Süden und attackieren die hart erkämpften Militärgebäude. Allerdings handelt es sich hierbei größtenteils um unerfahrene Soldaten, die leicht abgewehrt werden können. Ein



Mit Duldung der Roten kommen die Gelben über die Grenze und attackieren die Römer.

Kundschafter, der das Gebiet untersucht, kann dann auch bald die Grenze der gelben Armee entdecken.
Der gelbe Gegner ist extrem stark, das erlaubt es ihm zeitweise, mit drei Generälen anzugreifen. Hier und da wird er auch noch vom roten Gegner unterstützt, was die Sache ungemein schwierig macht.





Manchmal ist es daher nicht zu verhindern, daß ein Gebiet bzw. Gebäude wieder verloren geht. Aber mit viel Geduld ist auch diese Übermacht zu schwächen.

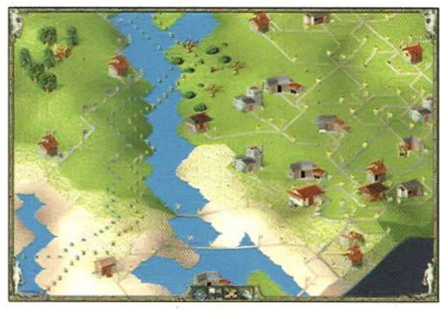
Wenn die Angriffe der gelben Einheiten etwas abflauen, kann man sich dem roten Gegner zuwenden und tiefer in sein Gebiet bis zum Hauptquartier vordringen. Dort befindet sich ein zweites Lagerhaus.



Das rote Hauptquartier ist erst zu erreichen, wenn der gelbe Gegner geschwächt wurde.

Die Zerstörung dieser beiden Einrichtungen ist kein Problem mehr, auch wenn sie mit einem Soldaten aus jeder Kategorie geschützt sind. Etwas weiter im südlichen Zentralbereich haben die Roten ein weiteres Lagerhaus errichtet, das zerstört werden muß. Danach wäre dieser Feind eigentlich besiegt, doch seine übrig gebliebenen Militäreinrichtungen vergrößern den Grenzbereich und versperren den Weg zur gelben Grenze. Also muß nach und nach alles in Besitz genommen werden. Ist der Rote schließlich am Ende, kann in der Nähe der gelben Grenze ein weiteres Lagerhaus errichtet werden, um die Wege für zusätzliche Soldaten zu verkürzen. Um eine Militäreinrichtung der gelben Armee zu okkupieren, sollte der Angriff immer mit der Anzahl Soldaten geführt werden, die auch nachher in diesem Gebäude Platz finden, es sei denn, es handelt sich um einen Wachturm. Hier reichen auch vier bis fünf Soldaten aus, es sollten aber immer nur die besten sein.

Und Vorsicht ist geboten, da dieser hinterhältige Kontrahent über eine große Anzahl Katapulte verfügt, die es manchmal nötig machen, zwei oder sogar drei Gebäude gleichzeitig anzugreifen, da nicht genau zu erkennen ist, zu welchem Katapult welches Gebäude gehört. Das setzt natürlich voraus, daß Kundschafter das Gebiet lückenlos aufklären, damit nicht eine böse Überraschung droht. Diese Kundschafter werden auch herausfinden, daß die Gelben bereits mehrere Lagerhäuser errichtet haben, die selbstverständlich alle zerstört werden müssen.



Ein gelbes Lagerhaus ist mit einem Katapult geschützt.

Im weiteren Verlauf der Eroberung verhält sich der Gegner zwar passiv, dennoch steht ihm in mindestens jedem dritten Gebäude ein General zur Verfügung, was die Sache nicht leichter macht.

Irgendwann umlagern schließlich die eigenen Truppen das feindliche Hauptquartier, und es sollte kein Problem mehr sein, die Quelle allen Übels zu zerstören und somit diese Mission erfolgreich zu beenden.



Das letzte Ziel kann man mit einer großen Übermacht angreifen.

Grönland

Im kalten Grönland beginnt die Besiedlung im Westen der Insel, wo sogleich eine Grundstruktur aufgebaut und die Expansion in alle Richtungen gestartet wird. Bei der Ausdehnung sollte ein besonderes Augenmerk auf dem Osten liegen, denn von dort kommt irgendwann der Gegner, und je mehr Land bis dahin unbehelligt eingenommen werden kann, desto besser. Ganz im Westen liegt ein kleines Gebirge mit großen Kohlevorkommen und ein wenig Gold. Die Nahrungsversorgung stellt sich etwas schwierig dar, da es an ausreichend Platz für Bauernhöfe mangelt. Zwei bis drei passen zwar ins Gelände, doch einen sehr wichtigen Teil der Nahrungsbeschaffung sichern hier eine große Anzahl Jagdhütten, da es von Tieren nur so wimmelt.

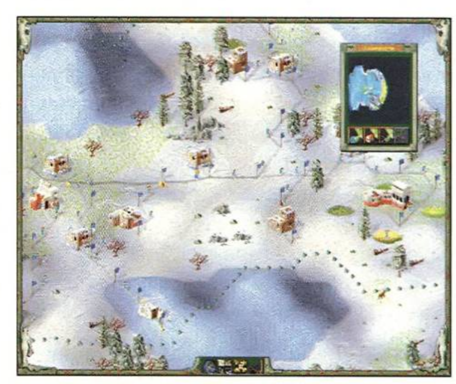


Grönland hat für die Landwirtschaft nur wenig Platz, dafür um so mehr für die Jagd.



Die ersten Goldvorräte befinden sich in der Nähe des Hauptquartiers.

Im südlichen Gebirgszug gibt es ausreichend Eisen und noch mehr Kohle, während im nördlichen Zug Granit und wiederum Kohle lagern. An letzterer wird es also niemals mangeln, und auch die anderen Reserven sind für das kleine Grönland in befriedigender Menge vorhanden. Etwas weiter im Südosten ist ein weiterer kleiner Gebirgszug mit Gold zu finden, und auch Kohle gibt es dort. Mit den Goldreserven muß man auskommen, denn es sind die letzten.

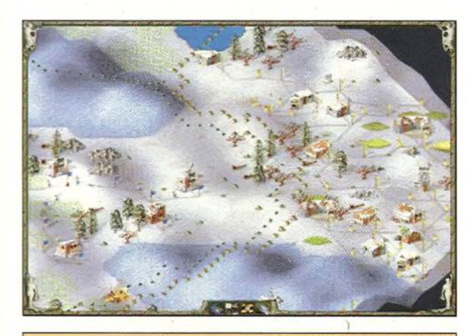


Gold ist in dieser Gegend knapp.

Schon nach relativ kurzer Zeit und der Ausbreitung in Richtung Osten stehen die Truppen vor der Grenze des Gegners, der gelben Armee. Sie reagiert schon auf den Sichtkontakt mit wütenden Angriffen, die anfänglich noch ohne große Probleme abgewehrt werden können. Doch sollten Verluste um jeden Preis vermieden werden, denn das waren alles bloß Testläufe für Großattacken, die abzuwehren nur mit viel Glück und sehr viel Geduld gelingen kann.

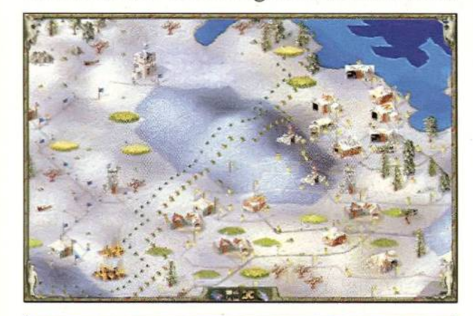
Wenn bis jetzt noch keine zweite Münzpräge vorhanden ist, wird es höchste Eisenbahn, denn nur mit vielen Generälen ist der Feind abzuwehren.





Anfangs fällt es schwer, die eigenen Gebäude zu schützen.

Wenn dann der Gegner wieder und wieder abgewehrt wurde und die Angriffe nachlassen, bedarf es etwas Geduld, bis fast alle Soldaten in Grenznähe zu Generälen befördert wurden, möglichst noch ein Wachturm an der Grenze steht und mit ausreichend Generälen besetzt ist. Erst dann lohnt es sich, einen Gegenangriff zu starten, denn in fast jedem feindlichen Militärgebäude befindet sich ein ranghoher Soldat, wodurch die Eroberung recht schwer wird.



Der Feind weicht nur langsam dem Druck und verfügt über viele gut ausgebildete Soldaten.

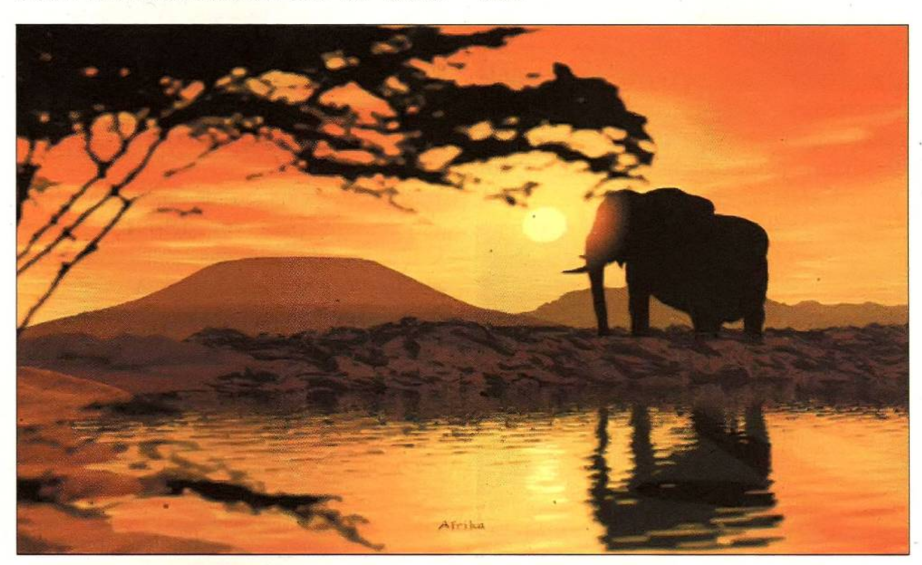
Nach den ersten erfolgreichen Attacken ist der Siegeszug kaum noch zu stoppen. Zwar sollte man immer darauf achten, daß nur Generäle angreifen, doch nach einigen Siegen kann man auf eine sehr hohe Anzahl ausgebildeter Soldaten zurückgreifen, sofern diese in Grenznähe zusammengezogen wurden.
Nach nicht allzu langer Zeit rückt das feindliche Hauptquartier in greifbare Nähe. Alle verfügbaren Kräfte sollten es in Angriff nehmen, denn es ist das einzige Lager des Gegners. Somit ist mit diesem letzten Streich diese Mission beendet und Grönland besiedelt.



Des Gegners Hauptquartier ist das einzige zu zerstörende Lager.

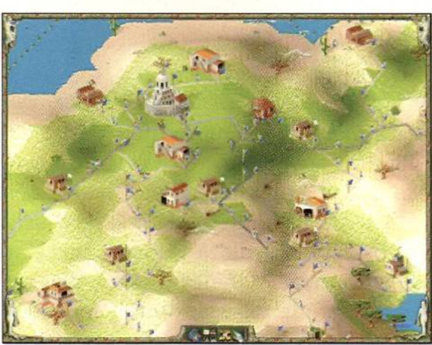
Afrika

Auf diesem Kontinent beginnen die Römer im äußersten Nordwesten mit der Besiedlung. Die größte Schwierigkeit beim Erschaffen einer funktionierenden Grundstruktur stellt der mangelnde Platz dar, er reicht fast ausschließlich nur für kleine haben, sich in der von zahlreichen Bäumen bestückten Gegend einen Platz zu erkämpfen, auf dem ein neues Gebäude errichtet werden kann.
Nahe dem Hauptquartier im Südosten gibt ein kleiner Hügel die ersten Goldvorräte preis. Er sollte also eines der ersten Ziele sein.



Der reiche afrikanische Baumbestand hindert die Römer lange an der Errichtung größerer Gebäude.

Gebäude, was sich auch nach größerer Ausbreitung nicht ändert. Das wichtigste Werkzeug zum Schaffen von Baufläche sind die Holzfäller, denn wenn die zahlreichen Bäume erst beseitigt sind, lassen sich die meisten der elementaren Gebäude errichten.



Um das Hauptquartier stehen sehr viele Bäume.

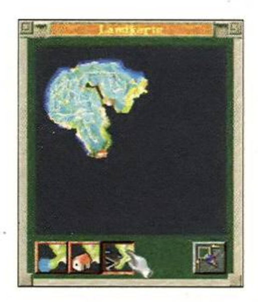
Beim Ausbreiten in die angrenzenden Gebiete - was im übrigen in alle Richtungen erfolgen sollte - ist darauf zu achten, daß eine Baracke nur im seltensten Fall sinnvoll ist. Eine Wachstube hingegen dauert zwar in der Errichtung etwas länger, hat aber einen größeren Ausdehnungsradius. Das ist sehr wichtig, um überhaupt die Möglichkeit zu



In der Nähe des Hauptquartiers gibt es ein wenig Gold.

Ansonsten gibt es zwei Hauptrichtungen der Ausbreitung, nämlich an der Nordküste sowie an der Ostküste entlang. Es handelt sich um zwei Grünstreifen, die um ein ziemlich ödes Wüstengebiet herumführen. Die Ostküste besteht nur aus einem sehr kurzen Stück urbaren Landes, das dann in die Südküste übergeht. Trotz der kargen



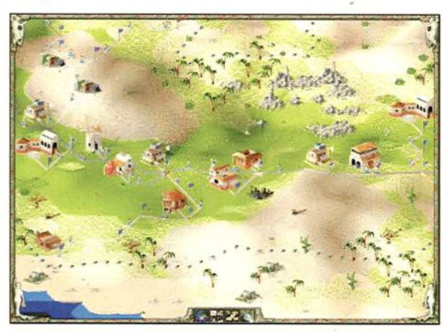


Wüstenlandschaft ist das Gebiet sehr wichtig, da das große Gebirge in seinem Zentrum neben Kohle und Granit das ergiebigste Goldvorkommen ganz Afrikas beherbergt. Dieses Areal gilt es unbedingt zu erschließen - eine nicht ganz einfache Sache, da es dort nur sehr wenige Möglichkeiten gibt, Gebäude zu errichten. Hier ist es gelegentlich sogar notwendig, einen Wachturm zu bauen, um überhaupt die Möglichkeit zu haben, ein neues Gebiet zu erkunden.



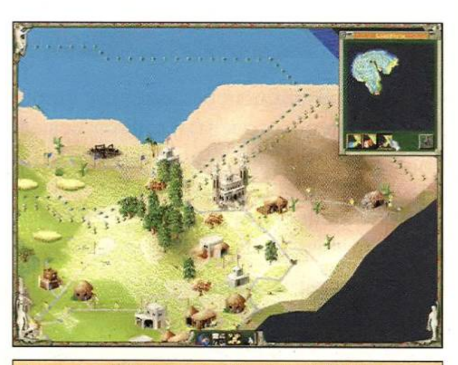
Im zentralen Gebirge gibt es jede Menge Gold und Kohle.

An der Südküste Ostafrikas ist dann auch endlich genug Platz auf dem Grünstreifen, um die wichtigen Bauernhöfe zu bauen, welche die Nahrungsversorgung für die Bergwerke sichern.
Nach einiger Zeit der Ausdehnung an der Nordküste stößt man hier auf den ersten Widerstand durch die gelbe Armee. Doch es handelt sich hierbei eher um ein Opfer als um einen ernstzunehmenden Gegner, denn die Soldaten sind nicht ausgebildet. Somit werden die spärlichen Angriffe nur von Schützen ausgeführt, die abzuwehren ein leichtes ist.
Haben die ersten Angriffe nachgelassen, sollte hier ein Lager eingerichtet werden, um die Wege zu verkürzen. Dies ist übrigens auch an der südlichen Küste sehr empfehlenswert.



Ein zusätzliches Lagerhaus verkürzt die Wege.

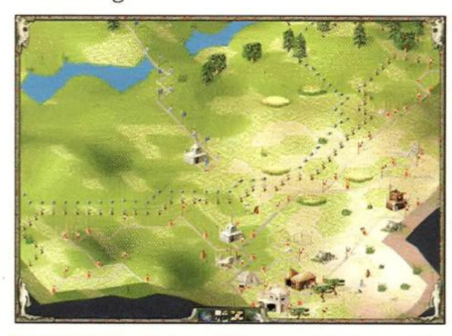
Nachdem die Gelben ihre Reserven erschöpft haben und den Römern eine ausreichende Anzahl Generäle in Grenznähe zur Verfügung steht, kann man fast ungehindert in das feindliche Gebiet eindringen.



Das gelbe Hauptquartier ist relativ leicht zu erobern.

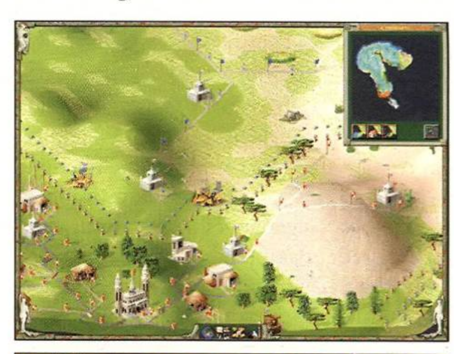
Das hat zur Folge, daß das eigene Heer schon sehr bald vor dem feindlichen Hauptquartier steht, das zugleich auch das einzige Lager darstellt. Auch dieses Gebäude ist kein Problem, da es nur von einem einzigen Schützen bewacht wird. Danach ist dieser Gegner besiegt. Man kann sich jetzt noch die Mühe machen, den Rest des gelben Gebiets zu erobern, aber es ist nicht zwingend nötig und eventuell sogar schädlich, da die zur Besetzung benötigten Soldaten später möglicherweise an anderer Stelle fehlen.

Während der Vernichtung des gelben Gegners darf die Ausbreitung nach Süden nicht vernachlässigt werden. Hier stehen wieder eine Menge Bäume herum, die von zahlreichen Holzfällern aus dem Weg zu räumen sind. Nach einiger Zeit stoßen die Kundschafter im Süden auf den nächsten Gegner, die rote Armee.
Bevor deren Grenze jedoch nur noch einen Steinwurf entfernt ist, ist eine ganze Menge Holz zu bewegen. Hat der Wald sich dann gelichtet, stehen die Truppen vor der gegnerischen Grenze und wartet auf Angriffe - zu Anfang jedoch vergebens, was genug Zeit gibt, um die eigenen Soldaten zu befördern. Wenn die Attacken schließlich beginnen, ist die Verteidigung ein Kinderspiel, da auch dieser Gegner über gar keine oder nur extrem wenige Goldreserven verfügt.



An der roten Grenze geht es noch recht friedlich zu.

Nach ein paar Angriffen im roten Gebiet taucht auch schon das Hauptquartier auf, das zu zerstören eine leichte Aufgabe ist, da auch hier nur ein einziger Schütze zurückgelassen wurde. Damit ist auch der rote Gegner besiegt und der Rest seines Gebietes nicht mehr wichtig.
Ein wesentlich größeres Problem stellt da schon der lila Gegner dar, der gleich westlich von der roten Grenze zu finden ist. Er ist im Gegensatz zu den anderen mit wesentlich mehr Goldreserven gesegnet. Jedoch sind auch diese nicht ausreichend, um die eigenen Einheiten ernsthaft zu gefährden. Bei den Lilafarbenen ist mit maximal fünf bis sechs Generälen und einer nur geringfügig höheren Anzahl leicht ausgebildeter Soldaten zu rechnen.



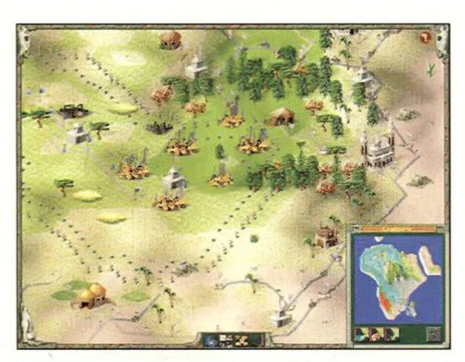
Auch der rote Gegner ist leicht zu besiegen, denn er verpulvert seine Einheiten und verzichtet auf die Sicherung des Hinterlands.

Trotzdem ist es nicht so einfach, ihnen ein Ende zu setzen, da sie über ein paar Katapulte verfügen. Diese müssen zuvor ausfindig gemacht und mit gezielten Angriffen zerstört werden. Dazu ist es gelegentlich notwendig, sich ihnen auf relativ umständlichem Weg zu nähern.
In der Nähe der Grenze hat der lila Gegner ein Lagerhaus errichtet, das von einem Katapult und einigen Wachtürmen geschützt wird. Es bedarf einiger Geduld, um dieses Gebietes habhaft zu werden.

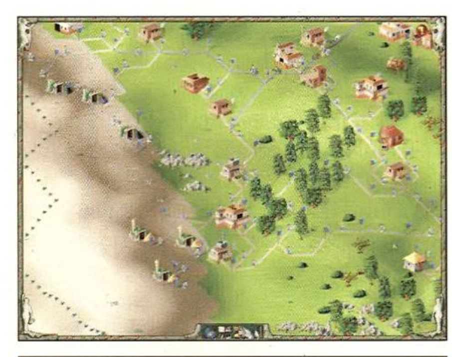


Der Gegner besitzt ein zusätzliches Lagerhaus, dessen Vernichtung für den Sieg unumgänglich ist.

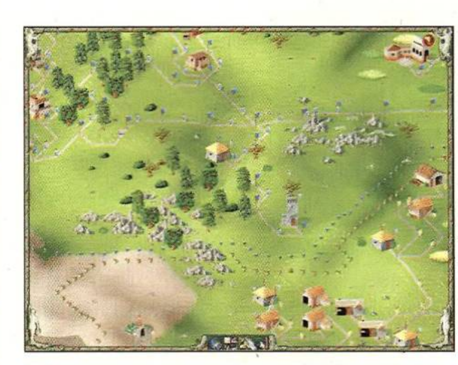
Aber sobald dieses Gebiet besetzt wurde, ist der Sieg nur noch eine Frage der Zeit. Bringt man Geduld auf, bis die Kundschafter es erforscht und mögliche Katapulte ausfindig gemacht haben, ist mit Hilfe einiger gezielter Angriffe das lila Hauptquartier schell erreicht. Es ist das letzte Ziel in Afrika und befindet sich ganz im Süden an der Westküste. Wie auch schon die anderen Hauptquartiere ist es nur mit einem einzigen Schützen besetzt, und man hat die volle Anzahl Soldaten zur



Das Hauptquartier des lila Gegners ist das letzte Ziel.



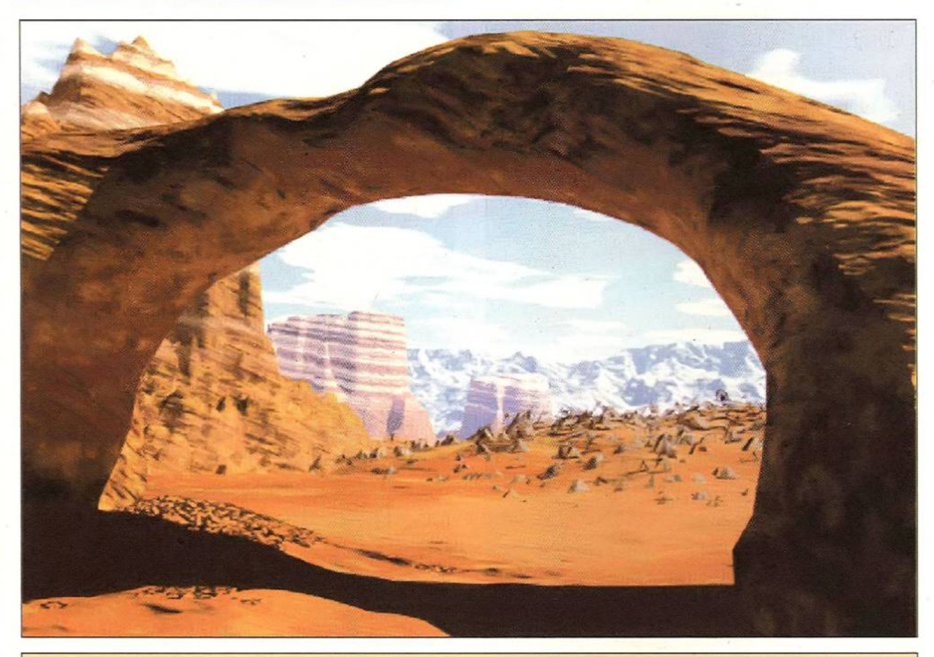
Das Gold muß gut beschützt werden, damit es nicht in die Hände des Gegners fällt.



Diese Zone ist mit allen Mitteln zu halten, sonst geht es abwärts mit der römischen Zivilisation.

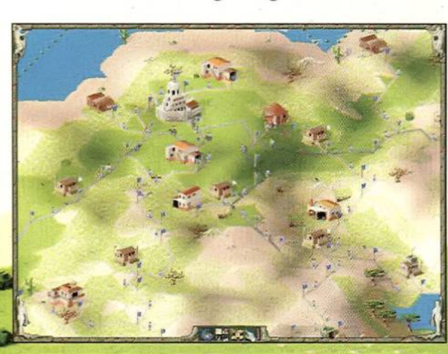
Verfügung, um diesem armen Kerl klarzumachen, daß seine Zivilisation der Geschichte angehört.

Nordamerika



Die Bedingungen in Nordamerika sind für eine schnelle Ausdehnung ideal.

Der Startpunkt dieser Mission ist der Nordwesten, von hier aus kann man sich in alle Richtungen ausbreiten und eine gut funktionierende Infrastruktur errichten. Das wichtigste Ziel ist das Gebirge im Westen, die Rocky Mountains, denn hier gibt es alles, was das Herz begehrt. Ein paar Kohle- und Eisenminen genügen schon, um erst einmal ausgesorgt zu haben.



In den Rocky Mountains finden die Römer alles, was sie brauchen

Auch Gold läßt sich hier ein wenig fördern, aber um ein richtig großes Vorkommen zu finden, muß sich die römische Siedlung möglichst schnell an den Rocky Mountains entlang in Richtung Süden ausbreiten.

Wenn das Goldlager entdeckt ist, braucht es schnell einen Wachturm, der das Gebiet schützt, denn von diesem Punkt an ist der erste Gegner, die gelbe Armee, nicht mehr weit.

Sobald er in Sicht kommt, erfolgen auch schon die ersten Attacken. Diese müssen unbedingt ohne einen einzigen Verlust abgewehrt werden, sonst ist die feindliche Übermacht so groß, daß das Goldreservoir verloren geht. Es ist zwar recht leicht zurückzuerobern, aber dann müssen auch neue Minen gebaut werden, und dieser Zeitverlust wäre ein gewaltiger Nachteil gegenüber den Kontrahenten.

Nach einiger Zeit werden die Angriffe etwas seltener, und es bleibt Zeit genug, um ein paar Münzen in das gefährdete Gebiet zu befördern und so seine Soldaten auszubilden. Zuvor mußte schon das eine oder andere Mal ein Schütze mit einem Gefreiten fertig werden. Aber wenn das geschafft ist und auch bereits einige Generäle zur Verfügung stehen, können die ersten gegnerischen Gebäude eingenommen werden. Schon nach ein paar eroberten Bauten kommt das Hauptquartier in Sicht, das mit wenigstens zwei Generälen zerstört werden sollte, da es das einzige feindliche Lager ist.

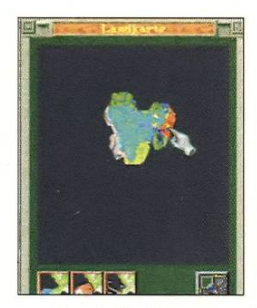


Das Hauptquartier des gelben Gegners ist erreicht.

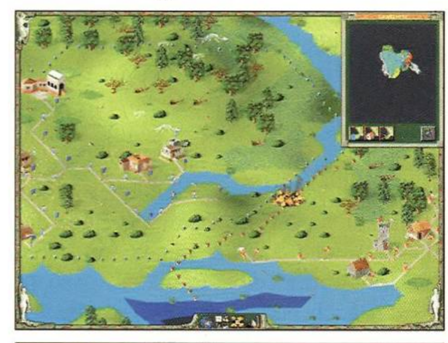
Wenn das Hauptquartier in Schutt und Asche liegt, geht von diesem Gegner keine Gefahr mehr aus. Es ist sehr wichtig, jetzt die Münzzufuhr zu den Militärgebäuden, die in der Nähe der gelben Grenze liegen, zu stoppen. Eine derartige Verschwendung sollte man sich nicht leisten, denn es wartet bereits der nächste Gegner.

Hierbei handelt es sich um die rote Armee, die direkt im Osten des eigenen Hauptquartiers zu finden ist.





Zuerst breiten sich die Siedler also in Richtung Osten aus, bis die rote Grenze in Sicht ist. Dann sollten sie warten, bis der Kontrahent ein weiteres Gebäude besetzt hat und die Grenzen sich berühren, um dann direkt an der Grenze wenigstens eine Wachstube zu bauen. Ein Wachturm wäre zwar noch besser, aber hierbei besteht die Gefahr, daß die Roten mit ihrem Bau schneller fertig sind.



Die rote Armee liefert den Römern einen harten Kampf um jeden Quadratmeter Boden.

Währenddessen erfolgen bereits die ersten Attacken der roten Soldaten, die auch schon einige Generäle vorzuweisen haben. Die Verteidigung wird dadurch sehr schwierig. Doch da die Münzproduktion auf Hochtouren läuft, ist der Anteil an Generälen in den grenznahen Gebieten ausreichend, um das Terrain zu verteidigen. Doch ist hier Vorsicht geboten, denn der Gegner scheut sich nicht, seine Krieger auf eine lange Reise in etwas südlichere Gebiete zu schicken, die auf den ersten Blick nicht als grenznah und gefährdet erschienen.

Wenn die Attacken abflauen, kann der Gegenangriff erfolgen. Bei der Eroberung der feindlichen Einrichtungen ist aber immer damit zu rechnen, daß in jedem Gebäude ein General auftauchen kann.

Bis zum Hauptquartier ist es nicht weit, doch eine Zerstörung wäre jetzt verfrüht, da noch ein weiteres Lagerhaus nördlich davon existiert, zu dem sich die Soldaten zuerst vorarbeiten sollten. Dort besetzen sie die Wachstube neben dem Lagerhaus, das dadurch in Flammen aufgeht. Jetzt kann das komplette Kontingent auf das Hauptquartier angesetzt werden, das von einem Soldaten aus jeder Rangstufe beschützt wird. Mit der Zerstörung dieses Gebäudes ist Nordamerika erobert und diese Mission somit beendet.



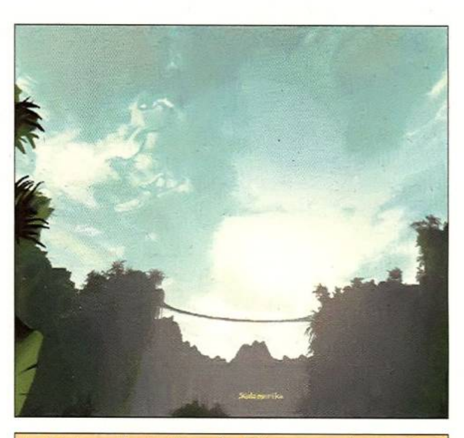
Im Norden des feindlichen Hauptquartiers gibt es ein weiteres Lagerhaus.

Südamerika

Die letzte Mission beginnt im Nordwesten des Kontinents, von hier aus können sich die Siedler in alle Himmelsrichtungen ausbreiten. Besonderes Augenmerk sollte auf den Gebirgen liegen. Das erste, ein kleines

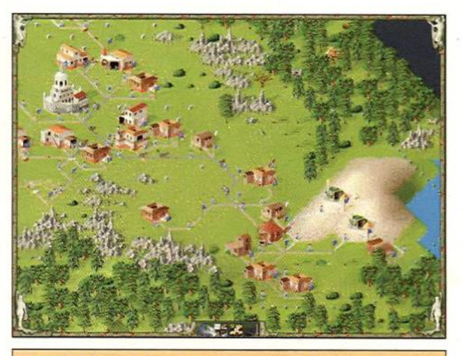


In des Gegners Gebiet werden einzelne Gebäude gezielt angegangen



In Südamerika beißen die Römer vor allem auf Granit.

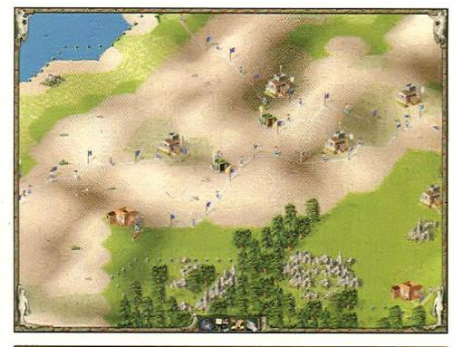
Massiv, beginnt gleich in der Nähe des Hauptquartiers in Richtung Südosten und enthält eine erkleckliche Menge Gold.



Das erste Gold ist schnell gefunden.

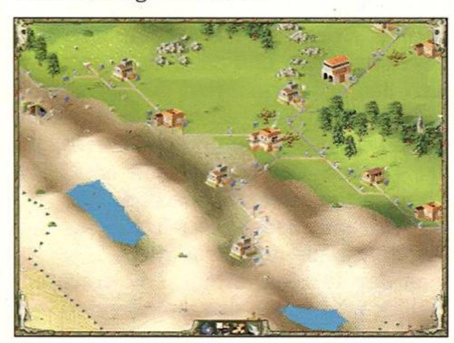
Nördlich des Hauptquartiers ist etwas Kohle zu finden. Das Granit, auf das man überall stößt, kann getrost im Boden bleiben, da sich rings um das Hauptquartier derart viele Felsen erheben, daß der gesamte Steinbedarf damit abgedeckt werden kann.

Östlich des Startpunkts bietet Mutter Natur eine große Menge Gold, Eisen und auch Kohle. Der Weg zum begehrten Metall ist jedoch beschwerlich. Eine Menge Holz ist aus dem Weg zu räumen, und es gilt so manchen Felsen zu zerkleinern. Die Reserven befinden sich in der Spitze eines Gebirgszugs, der sich entlang der Ostküste durch den gesamten Kontinent zieht. Es ist sicher kein Fehler, das Gebirge weiter in Richtung Süden zu erkunden, da es hier reichlich Rohstoffe gibt.



Im Westen gibt es einen Gebirgszug mit reichlich Rohstoffen.

Weiter südlich vom Hauptquartier, wo das Gebirge an der Küste einen Knick Richtung Osten macht, ist es jetzt an der Zeit, ein Lagerhaus zu errichten, weil die Wege sich dadurch verkürzen. Außerdem sollte hier ein neues Zentrum für den Rohstoffhandel entstehen, da im Gebirgszug östlich wieder alle Rohstoffe zu finden sind. Es ist unbedingt nötig, das dortige Goldreservoir vor dem gelben Gegner zu erreichen. Selbst wenn bereits genug Gold für die eigenen Truppen vorhanden sein mag, bedeutet die Aneignung weiterer Reservoirs eine Schwächung des Feinds.

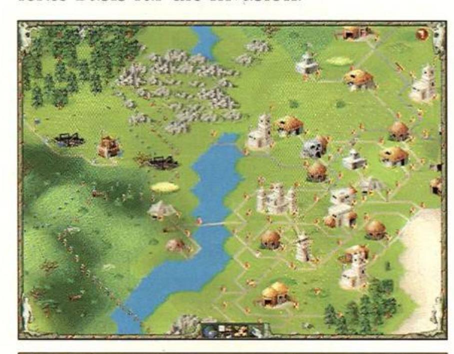


Ein weiteres Lagerhaus in der Nähe der Rohstoffe ist ratsam.

Mit zunehmender Ausbreitung ist es nicht zu verhindern, daß die Siedler auf einen oder mehrere Gegner stoßen. In diesem Fall geschieht letzteres: Die Gelben im Süden tauchen fast zur gleichen Zeit im Blickfeld auf wie die Roten im Osten. Jetzt ist es wichtig, sich hier einen sicheren Standpunkt zu schaffen, denn es folgen einige Angriffe. Da man aber schon vorher gezwungen war, zur Überwindung diverser Hindernisse mindestens eine Wachstube zu bauen, stellt die Sicherung des Gebiets keine große Hürde dar.

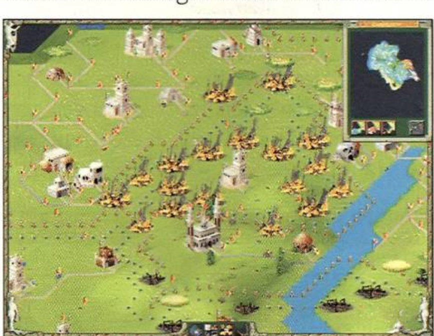
Nach dem Abklingen der ersten Angriffswellen können sich die eigenen Truppen auf den Weg machen und erst einmal den roten Gegner angreifen und etwas zurückdrängen. Hier stoßen sie allerdings auf gewaltige Festungsanlagen, die nicht ganz einfach zu erobern sind. Es bleibt nichts anderes, als zu warten, bis der Gegner die Einheiten aus den Gebäuden zum Angriff schickt, und diese Attacken ohne Verluste abzuwehren.

Danach sind die geschwächten Einrichtungen ohne große Gegenwehr zu erobern und bilden nebenbei auch noch eine perfekte Basis für die Invasion.



Die Festungen des Gegners werden zur Basis für die Invasion.

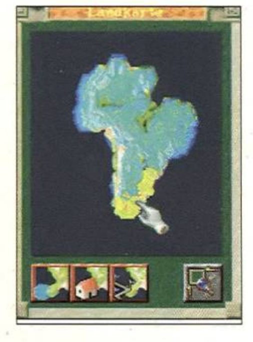
Wenn die neu erworbenen Gebäude voll besetzt sind mit Mannschaft, gilt es nur noch, zu warten, bis genügend Goldmünzen eingetroffen sind. Dann wird mit einer gewaltigen Armee von bis zu dreißig Soldaten, davon mindestens die Hälfte Generäle, in Windeseile das gesamte Gebiet der Roten aufgerollt. Wenn das Überfallkommando das Hauptquartier des Gegners erreicht, muß es zuerst den Wachturm hinter dem Gebäude erobern, da in dessen Einflußbereich ein Katapult steht, das Ärger bereiten kann. Auch im weiteren Umfeld gibt es noch einige Katapulte, die immer zuerst ausgeschaltet werden sollten.



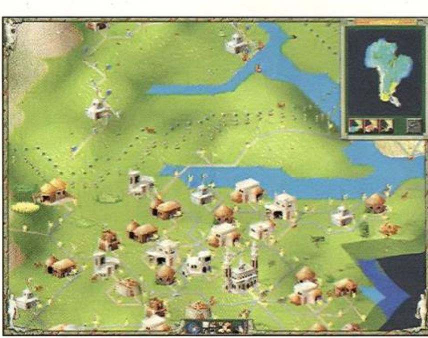
Das Hauptquartier des roten Gegners ist mit mehreren Katapulten gesichert.

Nach der Zerstörung des Hauptquartiers, was mit drei Generälen zu schaffen sein sollte, ist es ratsam, sämtliche Militärgebäude des roten Gegners zu erobern und somit auch die anderen Bauten zu zerstören. Schließlich gibt es hier ja keine Grenze mehr, und die Soldaten können einfacher abgezogen werden.

Mit den Gelben kann die Armee von Anfang an ähnlich verfahren, obwohl sie es hier mit einem stärkeren Gegner zu tun hat, da er über etwas mehr Gold verfügt. Das bedeutet, daß immer mit einigen Generälen gerechnet werden muß. Die Angriffe sollten in Richtung Süden verlaufen, denn so bewegt sich die Truppe direkt auf das feindliche Hauptquartier zu.



Vor jeder Attacke sollte aber ein Kundschafter losgeschickt werden. Vor dem letzten Ziel befindet sich noch ein Katapult, das aber nicht zwingend zerstört werden muß, da es direkt neben dem Hauptquartier steht.



Das letzte Ziel ist erreicht.

Wenn der Kundschafter das letzte Objekt gesichtet hat, muß der Imperator nur noch warten, bis alle grenznahen Gebäude mit erfahrenen Recken besetzt sind. Dann kann er mit geballter Kraft losschlagen. Beim ersten Angriff sind es zwar nur sechs Soldaten. Wenn man aber, noch während die ersten Kämpfer unterwegs sind, weitere Angriffe auf das Hauptquartier befehligt, werden es am Ende sechzehn sein. Die sind auch nötig, da der Gegner zur Verteidigung alle Einheiten aus den umliegenden Militärgebäuden zusammenzieht.

Doch gegen eine derartige Übermacht hat er keine Chance.

Nach der Zerstörung des Hauptquartiers ist auch der letzte Kontinent besiedelt, und...



die Welt liegt dem Eroberer zu Füßen.

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE



Bud Tucker ist ein Teenager im englischen Muddy Creek. Seit seiner Kindheit ist es sein liebstes Hobby, die unmöglichsten Pizzen zu erfinden, so auch beispielsweise die Schokoladen- und Sardellenpizza – eine exzellente Komposition! In seinem Heimatstädtchen ist er bei jedem Gastronomen bekannt, und wer ihn nicht näher kennt, erkennt ihn an seiner Baseballjacke, ohne die er niemals sein Heim verläßt.
Einer steht ganz besonders auf Buds Pizzen: ein exzentrischer Professor, der sich in Muddy Creek niedergelassen hat. Er arbeitet gerade an einem duotronischen Replikator, einer Maschine, mit der er dreidimensionale Objekte verdoppeln kann. Der Professor hat gerade seine Arbeit an dem Gerät beendet und will das mit Bud und einer seiner Pizzen feiern. Schnell bestellt er sich einen der kulinarischen Hochgenüsse per Telefon. Als Bud eintrifft, führt er dem kleinen Meisterkoch seine neue Erfindung stolz an seinem Mittagessen vor. Es funktioniert tatsächlich!
Dummerweise ist der Professor mit seiner Arbeit aber auch an die Öffentlichkeit gegangen: In der angesehenen Forscherzeitschrift „Scientist weekly" hat er über sein neues Projekt berichtet. Und diese Zeitschrift liest leider auch das schwarze Schaf der Kleinstadt, Richard „Dick" Tate, der schon seit längerem glaubt, er sei dazu geboren, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Und als bekannt wird, daß die Maschine fertiggestellt ist, macht er sich mit zwei Bodyguards und Baseballschlägerschwingern auf den Weg zum Haus des Weißkittels. Dort klopft es an der Tür. Bud öffnet, und durch ein kleines Mißgeschick wird er von den eintretenden Personen übersehen. Dick und seine Mannen trampeln herein und kidnappen den Professor mitsamt seiner Maschine. Als Bud wieder zu sich kommt, findet er nur noch ein Streichholzheftchen aus dem „Big Al's" vor. Sogleich macht er sich auf den Weg in die Innenstadt.



Los geht's... – Teil I

Hotelzimmer



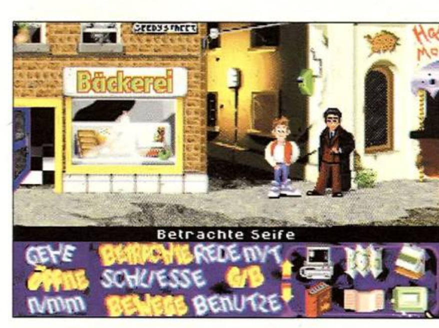
In diesem kleinen Zimmer fängt das Abenteuer an...

In dem kleinen Zimmer, das er nicht durch die Tür verlassen kann, findet Bud in der Schublade des Nachtschränkchens neben dem Bett eine Ausgabe des „Gidyun Book of Fish". Im Schränkchen über dem Waschbecken liegen ein Stück Seife und eine Sicherheitsnadel, zwischen den beiden Wasserhähnen befindet sich ein Pflaster. Bud steckt all diese auf den ersten Blick nutzlosen Gegenstände in die Supermikrotasche seiner Baseballjacke (eine Erfindung des Professors, in die wirklich jeder Gegenstand paßt, da er drastisch geschrumpft wird; Bud findet sogar einen Elefanten aus dem Zoo, den er neulich eingesteckt hat, nicht mehr wieder) und macht sich daran, mit der Seife die Scharniere des Fensters zu schmieren. Anschließend öffnet er das Guckloch und entschwindet in eine kleine Sackgasse.

The Alleyway - die Sackgasse

Genau hinter Bud liegt eine alte Schallplatte aus den 70ern - vielleicht kann das Teil noch nützlich werden. Bud verläßt den verkommenen Weg und geht an die Kreuzung zur Hauptstraße.

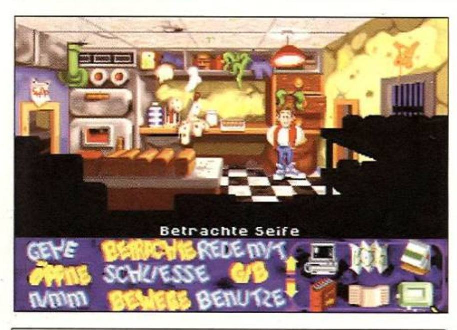
Seedy Street



Der Kerl erinnert wirklich an den Buchstabenverkäufer aus der „Sesamstraße"...

Der kleine Pizzabäcker wandert ans linke Ende der Straße und redet mit dem Türsteher von „Big Al's", Vera (1,2,1,2). Er erfährt, daß er nur eingelassen wird, wenn er eine schöne Krawatte trägt, die Vera gefällt.
Er läuft wieder zurück nach rechts und spricht mit dem geheimnisvollen Mann im Mantel, der an den Buchstabenhändler aus der „Sesamstraße" erinnert, mit dem Ernie immer ein bißchen Trouble hatte. Tony heißt er, und er verkauft Krawatten (Dialog: 2,2,2,3), doch da Bud kein Geld hat, verlangt er zumindest ein Rosinenbrötchen als Gegenleistung. Die gibt es in der Bäckerei nebenan, doch kaufen kann Bud sie ja nicht. Also zückt er sein Streichholzheftchen, entzündet einen der Feuermacher und hält ihn unter den Rauchmelder. Sogleich geht der Alarm los, und der Bäcker, der den Hintereingang zur Backstube versperrt hatte, verschwindet, um die Feuerwehr zu rufen. Das ist Buds Chance, er sprintet aus dem Bäckerladen und rennt in die Sackgasse.

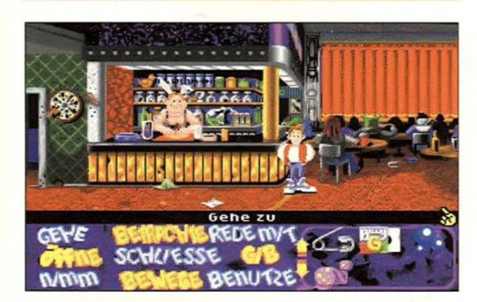
The Alleyway



Ist der Bäcker aus dem Haus, tanzen die Kuchen auf dem Tisch...

Hier betritt er durch die Hintertür die Backstube und nimmt sich von der Arbeitsplatte ein Rosinenbrötchen. Mit diesem geht er zurück zu Tony.

Seedy Street



Gut, wenn das Jugendschutzgesetz solche Beachtung findet...

Tony ist begeistert von dem Brötchen und schenkt Bud eine wirklich schöne Krawatte. Zweifelnd, ob Vera sie wirklich mögen wird, begibt sich Bud zu ihm, zeigt seinen Schlips vor und wird tatsächlich hereingelassen.
Im Striplokal unterhält er sich mit dem Barkeeper (1,1,2,1), schaut sich Lolas Show an und redet anschließend mit der Tänzerin (2,2,1).
Nach dem Gespräch kommt Besuch für Bud: ein Polizist, der gerne unschuldige Leute verhaftet. Da der Junge noch minderjährig ist, hilft kein Argument der Welt, um den Cop von seiner Arbeit abzuhalten.

In der Zelle



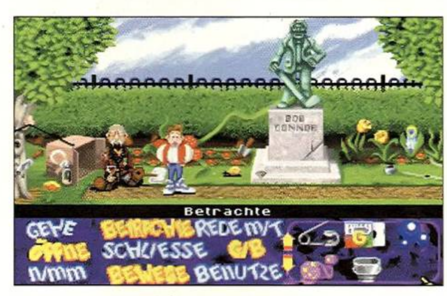
Hochsicherheitstrakt - hier kommt keiner raus...

Bud schnappt sich den Blecheimer und stellt ihn unter das leckende Rohr. Nach einiger Zeit hat er genug Wasser beisammen, um seinen tief schlafenden Zellengenossen damit aufzuwecken. Er fragt Pansy, ob es irgendeinen Fluchtweg gebe (1,3,3). Und es gibt ihn, er führt zudem genau in ein Einkaufszentrum.

Einkaufszentrum

Bud geht zur Auskunft und holt sich von dem sprechenden Mega-Brain eine Wegbeschreibung zum Park (4). Auf der Karte kann er nun zwischen einigen Orten hin und her klicken.

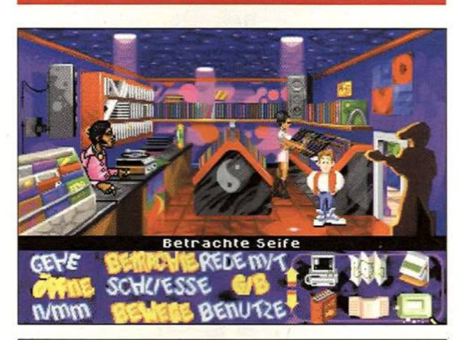
Park



Das muß doch traumhaft sein - den ganzen Tag in der Sonne liegen, abends in eine alte Kiste klettern, keine Verpflichtungen, niemand, der einen stört...

Hier wechselt Bud einige Worte mit dem eigentlich obdachlosen Royston (4), doch viel will dieser nicht sagen, ohne vorher etwas gegessen zu haben. Also macht Bud sich wieder auf den Weg ins Einkaufszentrum, um etwas Eßbares aufzutreiben.

Einkaufszentrum



Dr. 7 ist der coolste Mensch auf der Welt. Keiner groovt so wie er.

Als erstes betritt Bud den Angelshop ganz rechts. Vom Captain erfährt er, daß er hier erst etwas kaufen kann, wenn er Mitglied in der Fischer-Gilde ist (2,2,2,1,1). Und um Mitglied zu werden, braucht er ein Foto. Also geht er in den 70er-Jahre-Plattenladen in der Mitte des Zentrums und schraubt am Plattenspieler die Lautstärke etwas herunter, um sich mit dem Verkäufer Dr.7 unterhalten zu können (5,2,2). An ihn verscherbelt er seine Billy-G.-Platte für eine Silbermünze. Im Stöpselladen kann er sich für die Münze am Fotoautomaten einige Bilder machen lassen, mit denen er wieder in den Fisch-Shop geht. Mit dem Captain geht er alles nochmals durch, wird Mitglied der Fischer-Gilde. und erhält als Begrüßungsgeschenk einen echten Kescher. Im Burger-Laden kann er damit einen Burger aus der Schießmaschine fangen.

Park



Von außen pfui, von innen hui - ein Obdachlosenheim in einem englischen Park.

Endlich wieder bei Royston, rückt Bud widerwillig den umständlich erstandenen Hamburger (1) heraus und wird ins bescheidene Heim gebeten, um sich eine Belohnung auszusuchen. Er entscheidet sich für den Hummertopf, der neulich aus einem vorbeifahrenden Lastwagen gefallen ist.

Einkaufszentrum

Bud geht wieder zur Auskunft und fragt nach dem Weg zu den Docks (4). Nach der unkomplizierten Beschreibung versucht er sein Glück und landet auch wirklich am Hafen.

Docks



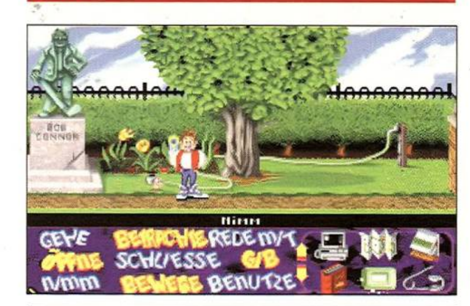
Ein bißchen mit totem Fisch geschwängerte Seeluft schnuppern...

Zuerst widmet er sich dem Sicherheitsfuzzy Byron vor der neugierig machenden Lagerhalle (2), (1). Der Wächter verrät ihm, daß er nur in die Halle komme, wenn er eine Zugangsberechtigung habe, und die bekämen nur Tates Arbeiter. Bei Käpt'n Billy könne er als Fischer arbeiten, und der sei einer von Tates Handlangern, erzählt der Uniformierte im selben Atemzug. Die kleine Leiter im Bildschirmvordergrund führt auf Billys Fischkutter, bei dem Bud nun anheuert (4,1). Doch um Fischer zu werden, muß er einige Bedingungen erfüllen, etwa einen gelben Regenmantel besitzen oder Mitglied in der Fischergilde sein. Sofort macht er sich auf den Weg, um die Aufgaben von Billy zu lösen. Hat er wieder festen Boden unter den Füßen, steckt er Pnoch den Kettensägenfisch ein und kehrt zurück ins Einkaufszentrum.

Einkaufszentrum

Ganz rechts hinter der Tür verbirgt sich eine etwas ungewöhnliche Zahnarztpraxis. Dank der lauten Musik kann Bud unbemerkt eindringen und die Zange in sein Inventar wandern lassen.

Park

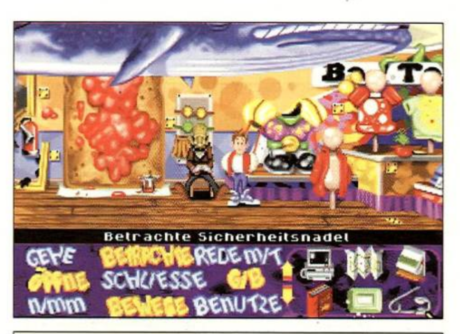


Übrigens: Der Wurm redet mit jedem Gegenüber so, als sei es ebenfalls Ingenieur – also bloß nichts draus machen...

Hier krallt der Kleine sich die Zeitung, auf der Royston geschlafen hatte, wirft einen Blick auf die Schlagzeilen und macht sich dann daran, mit dem Pflaster das Loch im Schlauch zu flicken. Mit der Zange bringt er die Pumpe in Gang und bewirkt damit, daß ein kleiner Wurm ans Tageslicht gekrochen kommt. Der kleine Minenarbeiter scheint sich öfter mit Menschen zu unterhalten - er erzählt Bud, er habe neulich im Park den Professor zusammen mit Dick Tate, den er übrigens auch kenne, gesehen. Bud bittet den Winzling um einen Gefallen (5): Er bräuchte noch einen Köder für seine Angel, um bei Billy Dosser Fischer werden zu können. Dem Wurm werde auch nicht ein Haar gekrümmt, versichert er noch schnell, und der Minibuddler willigt ein.
Mit dem Kettensägenfisch sägt Bud den rechten, etwas verkümmerten Ast vom Baum und steckt das Gehölz ein.

Museum

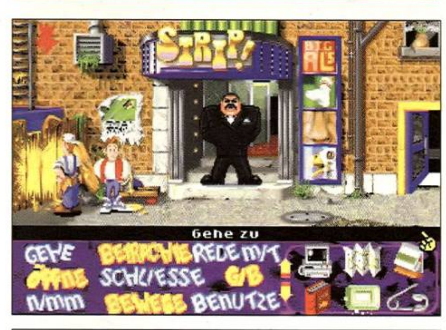
Wie Bud in der Zeitung gelesen hat, soll heute eine tolle Ausstellung laufen - worum es geht, hat er aber vergessen. Egal. Dem Zeitungsleser auf der Bank vor dem



Der Wächter tut seinen Dienst – auch wenn's nicht so aussieht!

Museum klaut er den losen Faden, der unter der Zeitung hervorbaumelt, und betritt das Ausstellungsgebäude. Hier nimmt er die tollen Rollschuhe mit, die gleich rechts neben dem Eingang stehen. Er schnallt sie dem schlafenden Wächter an und kann sich daraufhin den roten Regenmantel schnappen. Er braucht aber einen gelben. Was nun? Gerade will Bud aufgeben und aus dem Spiel aussteigen, da fällt ihm Dave ein, der vor Big Al's den Zaun gelb gestrichen hat. Der wird doch bestimmt ein bißchen Farbe für den Mantel übrig haben...

Seedy Street



Gelbsucht?

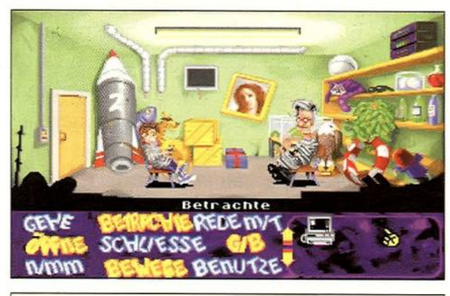
In der Seedy Street quatscht Bud Dave gleich von der Seite an und bittet ihn um den Gefallen (5,2,1). Und Dave hat tatsächlich jede Farbe, die Bud will - solange es Gelb ist. Bud entscheidet sich nach längerem Überlegen für Gelb. Nun knotet er noch schnell im Inventar den Faden an den Stock vom Baum aus dem Park, befestigt die Sicherheitsnadel an der Schnur und hat sich so eine wirklich tolle Angel gebastelt.

Docks

Wieder bei Billy auf dem Kahn, erhält Bud den Security Pass, nachdem er den Käpt'n angesprochen hat (2).
Auch Byron muß er Bescheid geben, daß er in die Lagerhalle will - danach wird er eingelassen und sofort von Tate und seinen Mannen gefangen.

Teil II – Auf der Flucht

Lagerraum



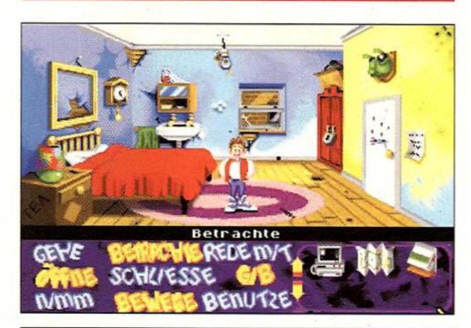
Es dürfte nicht allzu schwer werden, hier auszubrechen.

Nachdem Tate die beiden wieder allein gelassen hat, schmiedet Bud mit dem Professor einen Fluchtplan (1,2,1,1). Letztendlich einigen sie sich darauf, durch den Lüftungsschacht zu fliehen - wäre da nicht ein kleines Problem: Der Professor hat Angst vor Lüftungsschächten, und so bittet er Bud, ihn hier zurückzulassen und ihn später zu holen.

Lüftungsschacht

Bud krabbelt nach rechts zum Ausgang der Lagerhalle.

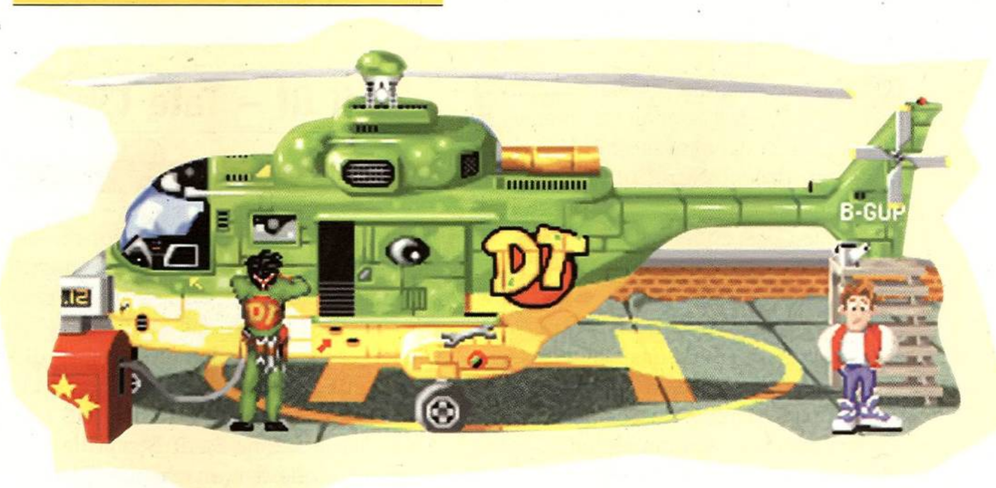
Ausgang



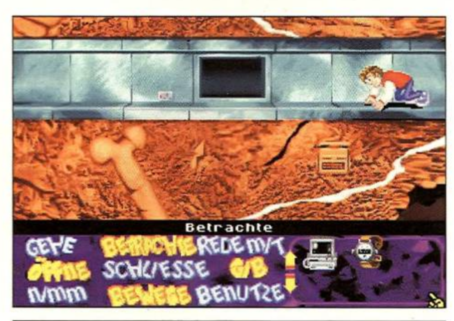
Die Freiheit ist so nah und doch so fern...

Das sah doch eben schon zu vielversprechend aus, um wahr zu sein, nicht? Jedenfalls befindet sich hier wirklich ein Ausgang in die Freiheit, doch den kann Bud noch nicht benutzen. Dafür liest er das Memo an der Wand und klettert zurück in die Röhre der Klimaanlage.





Lüftungsschacht

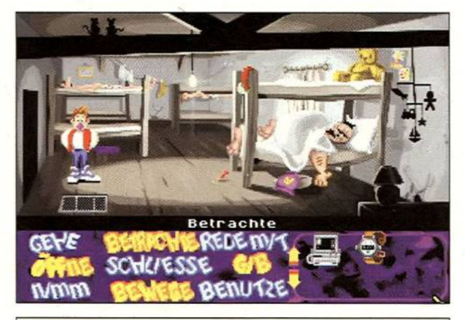


Von dicker Luft keine Spur!

Diesmal kriecht Bud ganz nach links und gelangt in eine stillgelegte U-Bahn-Station.

U-Boot-Hangar

Durch den Gang rechts erreicht Bud einen unterirdischen U-Boot-Hangar. Hier geht er weiter nach rechts und anschließend durch die merkwürdige Tür, die ins Wasser zu führen scheint, in Wirklichkeit aber einen Schlafsaal hinter sich verbirgt.

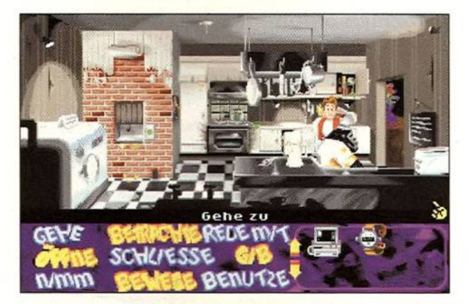


Schlafende Wächter sind gute Wächter

Bud klaut die Wärmflasche, die unter dem Bett rechts liegt, und verschwindet angesichts der etwas stickigen Luft (man achte auf die SFX) wieder zum Dock des Hangars. Von hier aus wandert er zu den etwas entfernter gelegenen Docks in der linken oberen Bildschirmecke und zieht von dort aus mit seiner magnetischen Uhr vom Professor den Schlüssel aus dem Wasser, den er schemenhaft an der Oberfläche erkennen kann. Mit ihm öffnet er nun den etwas schief stehenden Schrank hinter sich und zaubert eine aufziehbare tanzende Ente sowie ein lila Dingsbums in sein Inventar.

Ausgang

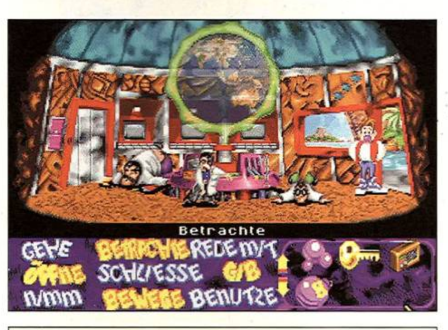
Über den bekannten Weg geht's jetzt wieder zurück zum Exit-Flur. Von dort aus gelangt Bud durch die linke Tür in einen weiteren Korridorraum, in dem eine dicke alte Frau namens Beryl steht. Ihr führt er die tanzende Aufziehente vor und kann sich so den Safe-Schlüssel ergattern, den die Alte vor Schreck fallen läßt.



Hunger!!!

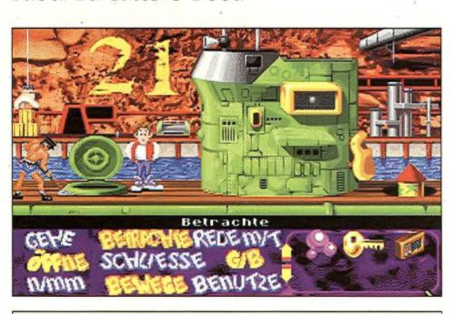
Bud geht zum unteren Ende des Flurs und gelangt durch die linke Tür in eine Küche, in der ein exzentrischer und etwas animalischer Koch gerade verzweifelt versucht, Kekse zu fabrizieren. Bud nimmt das Radio, das gleich neben dem Eingang steht, und wirft dann das lila Dings gegen das wunderschöne Gemälde, das vor dem Essensaufzug hängt. Nun kann er schnell den Inhalt seiner Wärmflasche in die Keksteigschüssel leeren und zum U-Boot-Hangar flüchten.

U-Boot-Hangar



Wer hier wohl über was das Kommando hat?

Hier geht er gleich nach ganz rechts in die Kommando-Zentrale, wo er im ersten Raum eine Kassette findet (ziemlich grün, liegt in der Mitte der Steuerkonsole). Mit dieser läuft er durch die automatische Tür links in Tates Appartement, wo er das Bild des Zimmerbesitzers zur Seite klappt und mit dem Schlüssel von Beryl den Safe öffnet. In ihm findet er eine falsche Nase. Sobald er diese eingesteckt hat, tapert er wieder zum Hangar und füllt dort seine leere Wärmflasche an der Druckluftflasche auf. Mit diesem etwas behelfsmäßig wirkenden Schwimmring paddelt er dann rüber zu Tates U-Boot.



Wer außer Tate versucht schon, mit einem U-Boot die Welt zu erobern?

Auf dem Deck angekommen, klettert Bud die Leiter hinab in die Innereien des stählernen Tauchers. Durch die mittlere Luke gelangt er in das Kapitäns-Büro, wo er von der Post-it-Notiz am Pinboard das heutige Paßwort abliest: GROSSE GELBE HOSEN. Na ja, darauf kommt wirklich keiner, der versucht, das System zu knacken. Anschließend holt er den Kassettenrecorder vom Schreibtisch. Im Inventar öffnet er etwas unfachmännisch das Radio und entnimmt ihm sämtliche Batterien. Mit diesen füllt er den Kassettenrecorder auf und stolpert anschließend auf den Flur. Durch die ganz rechte Tür gelangt er in den Kontrollraum, wo er den Computer mit dem Paßwort GROSSE GELBE HOSEN aktiviert. Der Compi veranlaßt nun, daß eine Brücke zwischen dem Steg und dem U-Boot ausgefahren wird. Buds Rückweg dürfte gesichert sein.



Das kann unmöglich der Motor vom Boot sein!

Durch die ganz linke Tür auf dem Flur gelangt Bud in den Maschinenraum, wo er den Knopf an dem etwas sinnlos wirkenden Gerät drückt. Nun kann er den Aufziehschlüssel herausziehen und sich wieder auf den Weg zum Festland machen. In der Küche steckt er den Schlüssel erst einmal in die Waschmaschine - so etwas Ölverschmiertes kann man nicht lange mit sich herumtragen. Als das Schnellwaschprogramm durchgelaufen ist, erlebt er eine kleine Überraschung: Anscheinend ist der Thermostat der Waschmaschine kaputt und das Wasser zu heiß geworden, denn der Aufziehschlüssel ist jetzt so klein, daß man damit Spielzeug aufziehen könnte - ob der noch zu gebrauchen ist?



Nicht ganz nach Fahrplan, aber immerhin bewegt sie sich!

Im U-Bahn-Tunnel setzt Bud die alte Bahn in Bewegung, indem er den mechanischen Fahrer mit dem Schlüssel ein bißchen aufzieht. Hinter dem Zug wird auf der gegenüberliegenden Bahnsteigseite eine kleine Plastikkarte sichtbar. Bud holt sich das gute Stück und identifiziert es nach eingehender Betrachtung als eine Art Sicherheitskarte. Vom Hangar aus stapft er wieder in den Schlafsaal, wo er die Kassette aus der Kommadozentrale in den Kassettenrecorder schiebt und mit diesem das Geschnarche von dem dicken schlafenden Wächter aufnimmt.

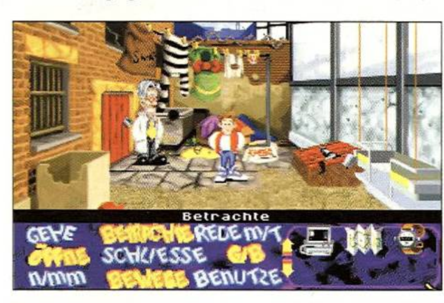
Ausgang

Nun geht er wieder zu Beryl zurück und öffnet die Tür hinter ihr mit dem Safe-Schlüssel: Der Professor ist frei! Fast zumindest, denn erst müssen sie noch durch den mehr als abgesicherten Ausgang. Im Exit-Flur schaffen die beiden es aber und entschwinden in die vermeintlich freie Welt...

Teil III – Tate City

Seedy Street

Wie lange Bud und der Professor in den dunklen Verliesen von Tates Gefängnis zugebracht haben, vermag keiner zu sagen. Doch als die beiden das Licht der Welt wieder erblicken, fallen ihnen fast die Augen aus dem Kopf: Alles, aber auch alles hat sich geändert. Nicht nur, daß Tate die einst so schöne Stadt Berryville voll unter Kontrolle hat, anscheinend hat er auch die Oberhäupter der Stadt gegen seine gemeinen Klone ausgetauscht, wahrscheinlich auch die Gouverneure, die Queen und alles, was sonst noch so zum Regierungspersonal gehört. Ja, wahrscheinlich ist er sogar dabei, die Weltherrschaft zu übernehmen... Höchste Zeit, etwas dagegen zu tun!



Wo kommt der Kellereingang so plötzlich her?

In der Gasse der Seedy Street nimmt Bud sich den platten Hüpfeball und die leere Pizza-Schachtel, dann öffnet er die typisch amerikanische Kellerfalltür mit der magnetischen Uhr vom Professor und steigt die nicht gerade vertrauenerweckende Treppe hinab in den seltsamerweise beleuchteten Keller. Vom Werktisch klaut er das Kaugummi (klebt unter dem Tisch) und die Kurbel (liegt am linken vorderen Tischbein). Den braunen Regenmantel, der am Kleiderständer hängt, läßt er auch in sein Inventar wandern. Anschließend klettert er wieder nach oben und benutzt die Kurbel mit dem Reinigungsaufzug (eines von diesen amerikanischen Dingern, auf denen die Fensterputzer immer von außen in die Penthouses gucken).

Tate-Palast



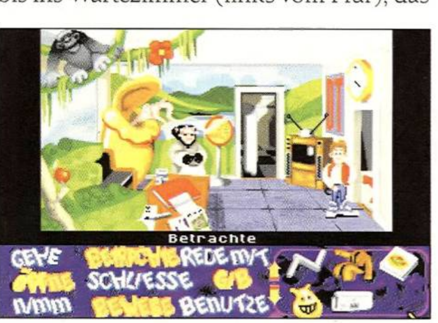
Wie viele Programme Tate wohl mit dieser Schüssel empfängt?

Mit etwas Muskelkater kommt Bud auf dem Dach an. Mit dem Kaugummi aus dem Keller flickt er den platten Hüpfeball, pustet ihn mit allerletzter Kraft auf und springt dann durch das Oberlicht in den Konferenzraum des Palastes. Die Zeitung vom Hocker steckt er gleich ein und verschwindet durch die Tür links ins Vorzimmer. Ein merkwürdiger Raum. Er besteht aus einem frei schwebenden Boden und drei Durchgängen, die wie überdimensionale Muscheln oder Schneckenhäuser aussehen und irgendwie ins Nichts zu führen scheinen.



Das ist wirklich unbeschreiblich!

Sei's drum. Durch den grünen Gang links gelangt er auf einen weiteren Flur, von dem aus er einen Lift erreicht (unten rechts), der ihn in den Keller zurückbringt. Er klettert wieder hoch zur Gasse und erzählt dem Professor, was er so alles entdeckt hat. Der Gelehrte beschließt, in den Palast einzudringen und Tate an der Ausführung seiner üblen Pläne zu hindern. Bud folgt ihm bis ins Wartezimmer (links vom Flur), das



Dieser Raum wird im Spiel noch von entscheidender strategischer Bedeutung sein!



eher wie eine mißbrauchte Gerümpelkammer aussieht. Er versucht, dem Professor auch noch weiter durch die obere Tür zu folgen, doch der Weißkittel stellt sich ihm in den Weg. Bud fragt ihn, was er vorhabe (2,1), und erfährt, daß der Professor eine große Falle bauen will, um Dick Tate den Garaus zu machen.
Nachdem er sich den teuflisch guten Plan des Profs angehört hat, wirft Bud einen Blick auf das Fernsehprogramm in der Zeitung, schaltet den Fernseher ein und schaut sich die Quizschau auf Kanal 3 an. Nachdem Grunt Spatula die große Aufgabe des Abends über den Äther geblasen hat, schaltet er den Flimmerkasten aus und geht in den Flur, wo er sich das Handy unter den Nagel reißt. Im Wartezimmer schaltet er wieder den Fernseher an, stellt Kanal 3 ein und gibt dem Super-Moderator die richtige Antwort per Mobiltelefon durch. Prompt bekommt er die als Gewinn ausgelobte Kuckucksuhr ohne Kuckuck. Besser als nix...

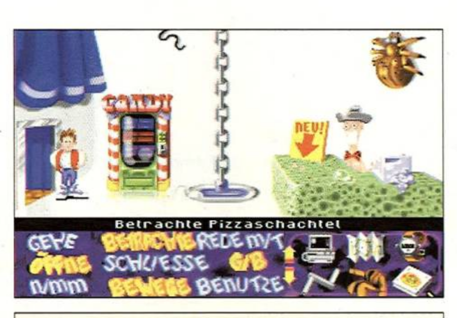


Nur eine Garage scheint Tate nicht zu haben...

Bud geht wieder zum Vorzimmer und nimmt von dort aus den blauen Durchgang in der Mitte zum Hubschrauberlandeplatz auf dem Dach. Hier klaut er den Schraubenschlüssel vom Fahrwerk des Hubis, klettert die kleine Malerleiter hoch und schraubt sich frecherweise den Heckrotor des Helikopters ab. Außerdem stopft er noch die Ölkanne und die heruntergefallene Unterlegscheibe in seine Jackentasche. In der Antechamber versucht er, die Feueraxt zu nehmen, doch diese hängt zu fest. Also tröpfelt er ein bißchen Hubschraubermotorenöl auf die Befestigungen, um sich das gute Stück letztendlich doch noch unter den Nagel zu reißen. Mit der aus Teil eins bekannten Karte beamt er sich anschließend ins Einkaufszentrum.

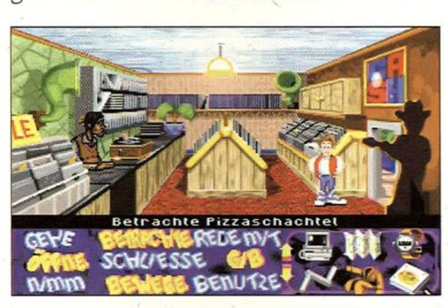
Einkaufszentrum

Auch hier hat die Tate-Regierung deutliche Einflüsse auf das Erscheinungsbild der Geschäftswelt genommen. Bud geht zu Plugs und angelt sich mit der Unterlegscheibe einen Schokoriegel aus dem Candy-Automaten. Außerdem redet er mit



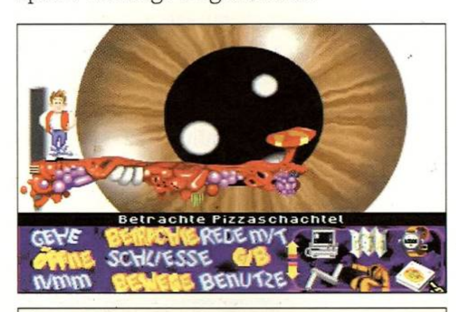
Schön, daß sie den alten Knipskasten gegen einen Schokoriegelautomaten ausgetauscht haben!

Sparky, dem Verkäufer (1,1), und klaut die Ohrstöpsel, wenn dieser nach der ladeneigenen Kreditkarte schauen will.



Gut, daß Tate noch nicht auf die Idee gekommen ist, selber zu singen!

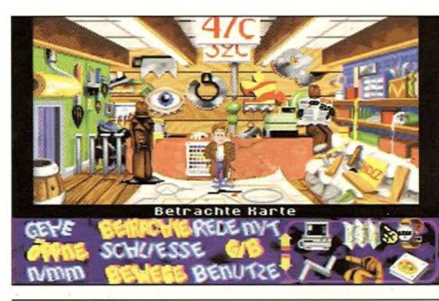
Im Plattenladen kommen die Ohrstöpsel zum Einsatz, nur so kann sich Bud den fürchterlicehn Klängen entziehen und sich zur Quelle des Übels vortasten: dem Plattenspieler. Nachdem er ihn ausgestellt hat, wechselt er ein paar Worte mit dem Verkäufer Des (2) und erhält von ihm einige später wichtige Gegenstände.



Big brother is watching you...

Selbst die Touristen-Information erstrahlt mehr oder weniger in einem neuen Outfit - wohl wichtigstes Moment ist, daß der Laden jetzt von einem großen Glupschauge geleitet wird. Doch auch mit einem Auge kann man reden (2,1,3), selbst wenn es Bud dumme Rätsel als Hausaufgabe mit auf den Weg gibt. Er wird sich später um die Lösung kümmern.





Man merkt an der Kundschaft ganz genau, für welche Zielgruppe dieser Laden gedacht ist...

Beim ehemaligen Angelshop „That's handy" streift sich Bud aus Gruppenzwang den mehr als häßlichen Regenmantel über und kann so ganz unauffällig die Handschuhe von der Theke nehmen. Das war's fürs erste im Einkaufszentrum.

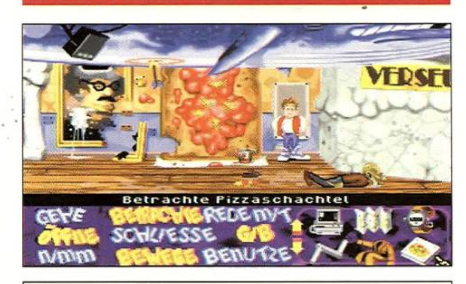
Seedy Street

Bud geht wieder den etwas umständlichen Weg über den Keller bis hin zum Wartezimmer des Tate-Palastes und trifft dort auf seinen Freund, den Professor. Diesem gibt er die bis jetzt gesammelten Gegenstände aus der Zutatenliste für die Tate-Falle und läßt von ihm auch gleich das Rätsel lösen (Professor ansprechen, ihm Rätsel stellen, Raum verlassen, wieder reinkommen, Professor nochmals ansprechen). Zurück zur Mall!

Einkaufszentrum

Im Info-Shop löst Bud die schwere Aufgabe des dicken Auges und gewinnt nach langem Hin und Her eine halbvolle Tube Klebstoff. Ab zum Museum!

Museum

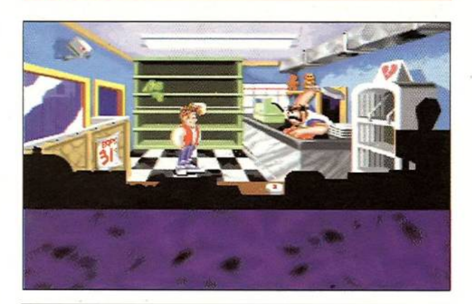


Ob der noch arbeitsfähig ist?

Mit der Feueraxt haut Bud brutal die Türverkleidung ein, klaut den heruntergefallenen Nagel (liegt an der Türschwelle) und betritt wieder einmal das Innere des antiken Baus. An der Einrichtung hat sich nichts geändert, selbst der Wächter versucht noch immer vergebens, seine Rollschuhe zum Stoppen zu bringen.
Bud hilft ihm dabei, indem er seinen vorhin gewonnenen Kleber auf den Boden leert. Nachdem der Wächter etwas unsanft angehalten hat, klaut Bud ihm den Rollschuh, der noch an seinem Fuß hängt, und nimmt zusätzlich noch die Hula-Girl-Outfits von der Wand.

Bud Tucker

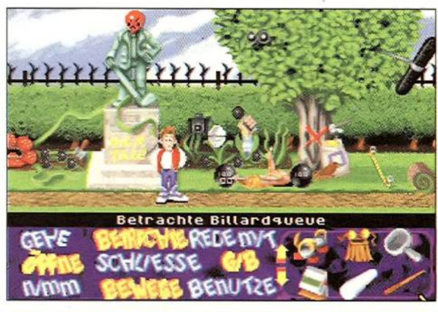
Seedy Street



Wenn er seine Kundschaft so bedient, ist es kein Wunder, daß die Leute woanders kaufen

In der Bäckerei beleidigt Bud den alten Bäckermeister so lange (2,3,1,2), (2,3,3,-1,1,2,2,2,1,3), bis der mit einer Pfanne nach ihm wirft. Mit dem Kochgeschirr macht er sich auf zu Big Al's, das jetzt Strip Shop heißt, und nimmt das altbekannte Streichholzheftchen von der Theke. Das Kreidestück auf dem Boden hebt er auch auf, bevor er sich den beiden Handwerkern Biff und Baff widmet. Mit Biff wechselt er ein paar Worte (2,1) und krallt sich den Billard-Queue, der im Eifer des Gefechts auf den Boden fällt.

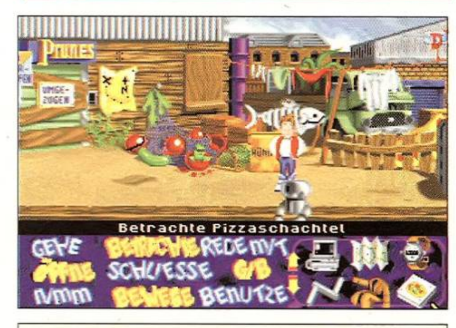
Park



Da helfen auch keine Vitaminpillen mehr...

Viel hält die Gewichtheberin ja nicht gerade aus. Bud malt ihr mit der Kreide noch ein paar Nullen auf das linke Gewicht und kann nach dem kläglichen Zusammenbruch des einstigen Muskelprotzes den heruntergefallenen Kuckuck aufheben. Anschließend besucht er seinen alten Freund Royston und tauscht den Regenmantel gegen einen stinkenden Fisch (3).

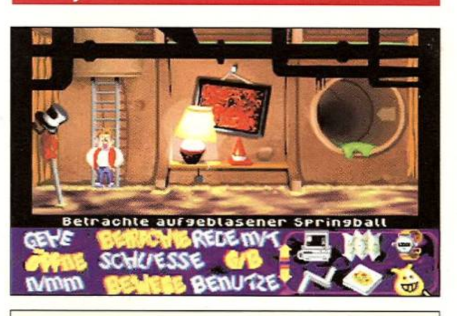
Docks



Wer direkt am Wasser seine Wäsche aufhängt, weiß wohl nicht so recht, was „naß" bedeutet

Mit dem Queue angelt Bud das Hemd von der Wäscheleine und hebt dann die danebengefallene Wäscheklammer auf. Nun widmet er sich der Schachtel mit der Aufschrift „Hühnchen". Die Terminvormerkung, die er unter dem Huhn findet, kann er guten Gewissens einstecken.

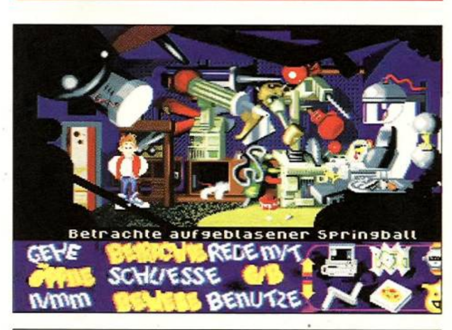
Seedy Street



Noch einen Sessel und 'nen Fernseher neben die Lampe, und man könnte das Gewölbe hier prima als Wohnung vermieten

Vor Big Al's versucht Bud, den Gullydeckel zu öffnen, doch irgend jemand beschwert sich darüber. Mit dem stinkenden Fisch kann er den Störenfried jedoch recht schnell vertreiben und in die wahrhaft gemütlichen Gemächer unter der Straße hinabsteigen, nachdem er sich mit der Wäscheklammer gegen den beißenden Gestank des unterirdischen, von Menschenhand künstlich inszenierten Bachs immun gemacht hat.
Nur der Verkehrsgummihut interessiert ihn hier, mit ihm macht er sich auf den Weg zum Einkaufszentrum.

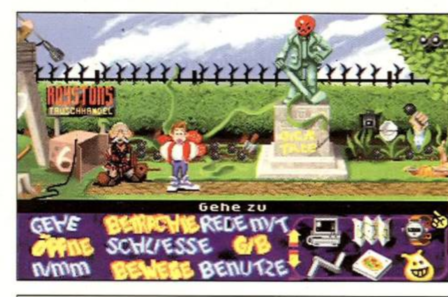
Einkaufszentrum



Bei dem Zahnarzt hat Karies keine Chance!

Violet, der Sprechstundengehilfe vom Zahnarzt und Bruder von Vera, läßt Bud nach einigen überzeugenden Erklärungen (3,1,1) dann doch in die Folterkammer des Docs vordringen, wo der pizzabackende Meisterkoch in spe das an den Behandlungsstuhl gefesselte Huhn Clarissa befreit (2), (2), (1).

Park



Ob die Wohnung von Royston noch steht?

Das heruntergefallene Gewicht von der einst so kräftig emanzipierten Frau steckt Bud auch noch in seine Wundertasche und wandert dann weiter zu Royston, wo er den verkehrsleitenden Gummihut gegen ein Stück Abwasserkanal tauscht. Von dem kleinen Mädchen am Parkeingang tauscht er sich noch den Luftballon (1) ein. Nun kommt die letzte Aufgabe: zurück zum Tate-Palast!

Tate-Palast

Bevor der Professor die letzten Gegenstände für seine geniale Falle erhält, bastelt Bud aus dem Kuckuck und dem Uhrgehäuse noch eine original schwarzwälder Zeitanzeigerimitation und aus dem Heck-Rotor und dem Ventilatorengehäuse einen astreinen Luftpuster. Den Queue, das Hemd und denn Rollschuh fügt er dann noch zu einem Segelfahrzeug zusammen und übergibt mit einem lauten „Biddeschööööön!" seine gesammelten Werke dem nicht dichtenden Denker. Geschafft!



Kleine Anmerkung: die Zahlen in den Klammern bedeuten die Dialogoptionen, die Bud auswählen sollte, um weiterzukommen, und nicht die Stufe an einem Gasherd, um eventuell aus diesem Spiel noch eine Pizza zu basteln...

Privateer II The Darkening

Im Tri-System geht es nicht gerade friedlich zu; zwei verfeindete Gruppierungen liefern sich erbitterte Kämpfe. Mitten in diesen Konflikt platzt das Raumschiff Canara und wird prompt abgeschossen.
Der einzige Überlebende der abrupten Landung ist Lev Arris, der in einer Kühlkapsel transportiert wurde...

Vor dem Start

Als Held der Geschichte ist der Spieler gefordert, möglichst viel Geld (Credits) zu verdienen. Ein Raumschiff muß gekauft und ausgerüstet werden, und die regelmäßigen Reparaturen sind ebenfalls nicht ganz billig. Außerdem ist auch die eine oder andere wichtige Information nicht kostenlos zu haben. Das nötige Kapital hierfür wird durch den Handel zwischen den Planeten oder die Erledigung von Aufträgen beschafft, die Entscheidung für das eine oder andere bleibt dem Spieler überlassen.

Entsprechend variabel gestaltet sich denn auch der Spielverlauf. Da Privateer 2 nichtlinear aufgebaut wurde, ist der folgende Lösungsweg keinesfalls zwingend, sondern bietet höchstens Anhaltspunkte für das eigene Vorgehen. Missionen ändern sich entsprechend dem Verhalten des Spielers, die Preise für Handelsgut unterliegen der freien Marktwirtschaft und sind einem ständigen Wandel unterworfen. Auch die Kosten für einen Frachter oder Flügelmann verändern sich, alle vorliegenden Daten werden also in dieser Konstellation wohl nie mehr auftauchen.

Für den Handel sollte übrigens das Öffentliche Verzeichnis (CCN) zu Rate gezogen werden. Es wäre zum Beispiel mehr als naiv, Bier zum Brauereiplaneten Bex zu bringen usw...

Das Abenteuer beginnt

Als er auf Hermes aufwacht war, kann sich Lev Arris an nichts mehr erinnern. Allerdings trägt er einen Computer, das P.A.D., mit sich herum, und etwas Geld hat er auch auf dem Konto. Das Abenteuer beginnt im „Sinner's Inn". Joe, der Barkeeper in der Weltraumspelunke, ist ein Mann mit den besten Verbindungen. Nach einem kurzen Gespräch über ein lauwarmes Bier bestätigt Arris, daß er auch dem nicht ganz offiziellen Gebrauchtschiffmarkt aufgeschlossen gegenübersteht. Joe grinst und verspricht, sich umzuhören.

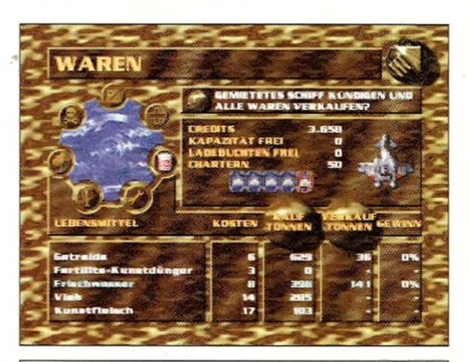


Wirtschaftswunderpreise

Arris verläßt die Bar und betritt in der Zollabfertigung eine freie Kabine des Kommerz- und Kommunikationsnetzwerkes CCN. Zuerst muß ein Schiff her. Für 10.000 Credits ist eine Straith zu haben, dazu kommt noch die Ausrüstung: zwei bescheidene Stream-Laser und zwei Snipe-Raketen. Nun ist das Öffentliche Verzeichnis an der Reihe; ein zukünftiger Händler muß schließlich gut informiert sein, um die richtige Ware dem richtigen Kunden zu verkaufen. Leviatha ist nicht allzu weit entfernt, und laut Planetenverzeichnis im CCN könnte Baumaterial das richtige für den Wasserplaneten sein. Von der Planeteninfo geht´s in die gute alte Warenbörse, wo der Standardfrachter mit

Privateer II

250 Tonnen z.B. mit Titanlegierungen beladen wird. Dann verläßt Arris das Kabinensystem und gleich darauf auch den Planeten. Von der Zollabfertigung düst er direkt in den Orbit, wo er sich mit dem Schiff vertraut macht.



Darf's ein bißchen mehr sein?

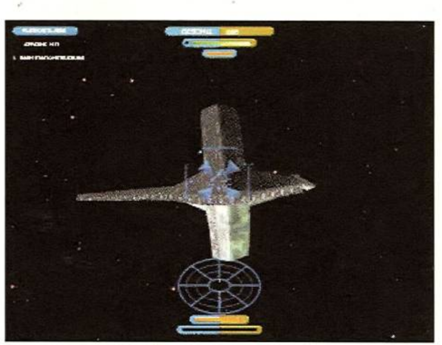
Die Reise nach Leviatha vollzieht sich im wahrsten Sinne des Wortes sprunghaft. Nachdem Arris im Navigationscomputer den Planeten eingegeben und bestätigt hat, springt er los. Dann wartet er auf seinen Transporter. Erst wenn dieser nachgekommen ist, kann es weitergehen. Der untere Balken im oberen Teil des Cockpits verfärbt sich rot: Piraten sind in der Nähe. Die rote Bande übt sich zwar in kessen Sprüchen, aber der Stream-Laser läßt sie bald verstummen. Dann ist Leviatha in Sicht, und Arris hält direkt darauf zu. Nachdem der Planet so groß geworden ist, daß seine untere Kante den Radarschirm im Cockpit erreicht, ruft er per Funk die Planetenkontrolle. Ohne Landeerlaubnis gibt es auch keine Landung. In der Zollabfertigung betritt er die CCN- Kabine, um seine Waren zu verkaufen. Die malträtierte Straith kann auf jedem Planeten im CCN-System repariert werden.

Nachdem Arris die Kabine verlassen hat, ruft er per Knopfdruck („P") sein P.A.D.-Logbuch auf. Dort liest er, daß er sich nach Crius begeben solle, um etwas über seine Vergangenheit zu erfahren. Er belädt den Frachter in der CCN-Warenbörse mit Kunsthaut oder Sehnerven und nimmt Kurs auf Crius. Einige Sprünge und ein paar Piraten später funkt er die Planetenkontrolle an und landet. Er hat noch nicht einmal die Zollabfertigung erreicht, als er sich plötzlich wieder an seinen letzten Aufenthalt hier erinnert: Dr. Joana Frevel hatte ihn persönlich betreut. Allerdings ist die hübsche Ärztin jetzt tot, nur noch Dr. Loomis ist noch da. Arris verkauft seine Fracht in der CCN-Warenbörse und marschiert zum Transit. Als Ziel wählt er auf seinem P.A.D. das Hospital.



Wer fühlt sich hier krank?

Dort wendet er sich an die Pförtnerin, und nachdem er seinen Wunsch vorgetragen hat, wird er zu Dr. Loomis geführt. Doch der Doc mit der Augenklappe will nicht so recht mit der Sprache heraus. Erst als Arris etwas Druck macht, erzählt er, daß die Kühlkapsel, in der Arris sich befand, mindestens zehn Jahre alt gewesen sei. Auch sei sie nach der Bergung verschwunden, und er, Loomis, habe „von ganz oben" die Anweisung bekommen, den Mund zu halten. Arris bedrängt ihn, mehr zu erzählen, aber der Neurochirurg winkt nur ängstlich ab. Er verspricht jedoch, sich umzuhören und sich gegebenenfalls wieder zu melden. Arris begibt sich per P.A.D. zurück zur Zollabfertigung. Im CCN-Kabinensystem wählt er wieder den Standardfrachter und läßt ihn diesmal mit Getreide oder Kunstfleisch beladen.



Auf der Karte sehen die viel kleiner aus.

Als Ziel hat er sich eine Waren-Raumstation, die CS:Pletirat, ausgesucht. Unterwegs trifft eine E-Mail von einem gewissen Xavier Shondi ein, der Arris in der Surgeons-Blunder-Bar auf Crius treffen möchte.

Nachdem Arris an der Station angedockt hat, kann er tatsächlich satte fünfzig Prozent für das Getreide in der Kabine einstreichen. Er kauft Erze ein und fliegt zurück zu Crius.



Da wartet doch wer!

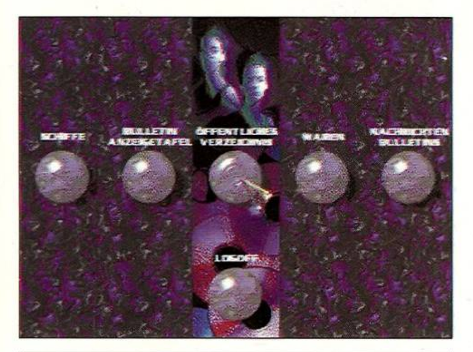
In der Zollabfertigung läuft alles wie geschmiert. Das Schiff, das durch ein paar kleinere Reibereien im Weltraum leicht lädiert ist, wird repariert, und auf der Warenbörse gibt's gutes Geld für die mitgebrachten Waren. Der Transit befördert Arris nun in die Surgeons Blunder Bar zu Xavier Shondi. Der hätte gerne Begleitschutz für einen Frachter nach Karatikus, an dessen Inhalt ihm offenbar sehr viel liegt. Er verschweigt nicht, daß es sich hierbei um eine Waffenlieferung handelt, an der sowohl Piraten als auch C.I.S. sehr interessiert sind. Sein Angebot sind fünftausend Credits im voraus und die gleiche Summe am Zielort. Arris ist einverstanden, fährt zurück zur Zollabfertigung und macht sich startklar. Über das Bulletin-Bord wählt er einen Flügelmann für ca. dreihunderfünfunddreißig Credits aus.



Aufwachen, der Kunde wartet.

Er speichert den Frachter als erstes Ziel und stellt im Navigationscomputer den Bestimmungsort Karatikus ein. Dann funkt er den Frachterpiloten an und teilt ihm mit, daß es losgehe. Er wartet den Sprung des Transporters ab und springt gleich hinterher. Kurze Zeit später, mitten in einem Kampf, wird eine E-Mail von Dr. Loomis gesendet. Dieser teilt mit, die Canera habe das Kennzeichen „M835-235M" gehabt, mehr habe er nicht in Erfahrung bringen können. Schließlich liegt Karatikus im HUD. Arris läßt den Frachter zuerst landen, und kurz darauf erreicht ihn eine E-Mail von Xavier Shondi. Dieser dankt dem kühnen Piloten und bittet um ein Treffen in der bekannten Bar auf Crius. Im CCN läßt Lev seinen Flieger reparieren und überprüft dann im Fahrzeugeverzeichnis die Kennung der Canera. Er findet heraus, daß der verschwundene Frachter in Verbindung mit einem gewissen Hal Taffin steht. Das Personenverzeichnis weist Taffin als den Inhaber einer Bergungs- und Reklamationsfirma auf Crius aus.

Also wird der Standardfrachter mit Bier und Erzen beladen. Auf Crius verkauft Arris seine Waren und eilt zum Transitbus. In der Surgeons Blunder Bar läßt er sich von Xavier Shondi seine restliche Belohnung auszahlen.
Als nächstes Ziel wählt er Taffin Reclamation. Er beschließt, vorsichtig zu Werke zu gehen. Die Informationen, die er braucht, kosten jedoch eine Kleinigkeit. Er erklärt sich einverstanden und überweist die Credits. Nun erfährt er, daß Hal Taffin die Kapsel an die Interplanetary Aid und dort an einen gewissen Angus Santana verkauft hat.



Das ist wie ein Telefonbuch mit Bildern.

Arris' Neugier ist geweckt. In der Zollabfertigung überprüft er Taffins Angaben und findet tatsächlich die genannten Namen. Interplanetary Aid hat seinen Firmensitz auf Anhur. Zunächst muß aber die Kasse wieder aufgefüllt werden. Die meisten Credits bringen die Aufträge im Bulletin-Board, und Arris wählt einen Begleitschutzauftrag von Meredith Textil Ltd.: Er soll einen Frachter von NAV-Punkt 125 zu NAV-Punkt 142 bringen.

Ist das erledigt, fliegt er nach Anhur, um diesen Santana einmal unter die Lupe zu nehmen. Er findet ihn in seiner Firma. Als Santana fragt, ob er von Taffin geschickt worden sei, bestätigt Arris. Das paßt Santana zwar nicht, trotzdem verläuft das Gespräch planmäßig, und Arris erhält die Seriennummer der Kapsel.
Außerdem erzählt Santana von einer abhanden gekommenen Datenbank.
In der CCN-Kabine findet Arris schnell die Nummer der Kapsel im Fahrzeugverzeichnis. Eigentümer ist offenbar die Firma Shernikov Medizinische Ausrüstungen, auch sie ist auf Crius ansässig. Er belädt einen Frachter mit medizinischen Gütern und braust ab Richtung Crius. Sobald die Landeerlaubnis erteilt wurde, ist wieder die Kabine an der Reihe. Wenn das Schiff gescheckt ist und die Waren verkauft sind, wählt Arris im Transitbereich Shernikov Medizinische Ausrüstungen. Dort spricht er mit der Pförtnerin und läßt, statt Druck zu machen, seinen Charme spielen. Das zahlt sich aus, die Frau erwähnt einen Mann namens Jan Mitorr und dessen Aufenthaltsort, Janus IV. Arris kehrt zurück zur Zollabfertigung.



Schön rund ist der!



Laut CCN gibt es auf Janus IV nur Exilbürger mit gehobenen Ansprüchen. Also finden Edelsteine, Kuschelnager und andere Dinge des täglichen Lebens ihren Platz im Frachter. Im Orbit unterhält sich Arris kurz mit seinem Transporter und wählt in der Navigationskarte Janus IV. Per E-Mail meldet sich nun eine gewisse Melissa Banks, die an NAV-Punkt 51 gegen eine Piraten-Übermacht nicht mehr ankommt. Arris überlegt nicht lange und beantwortet den Hilferuf positiv. Zusammen mit dem Gea Transit kämpft er sich bis zum Mayday-Ziel durch und schlägt die Bande zurück. Melissa Banks bedankt sich per E-Mail für die spontane Rettung und verspricht einen Drink in der Rampant-Robot-Bar auf Hephaestos.

Lev Arris zieht weiter nach Janus IV. Dort verkauft er die Waren mit leidlichem Gewinn und läßt vor allem die Straith wieder instandsetzen. Per Transit rauscht er nun zu Jan Mitorrs Haus.



Hoffentlich spricht der auch...

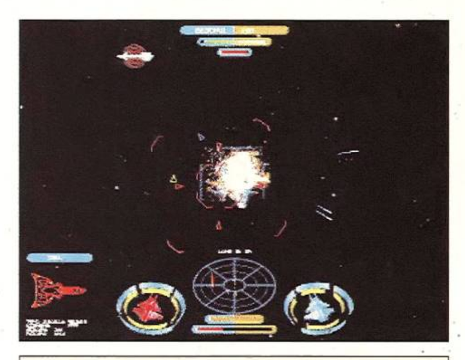


Einen neuen Kotflügel, bitte.

Der Kerl weigert sich, die Tür aufzumachen, und Arris sieht sich gezwungen, ein Loch in den Eingang zu schießen. Mitorr stammelt etwas von „sehr lange Zeit" und daß Arris' Vater den Auftrag für die Kühlkapselmission gegeben habe. Lev will mehr wissen, aber da stirbt der alte Mann einfach. Aus der CCN-Nachrichtentafel erfährt Arris nun von starken Bergbauaktivitäten auf dem Hippie-Planeten Karatikus. Zudem offenbart die Planetenbeschreibung eine ständige Nachfrage nach Feuerwaffen aller

Privateer II

Art – zur Selbstverteidigung, versteht sich. Laut Streckenlängenplan beträgt die Entfernung gerade mal zwei Sprünge. Arris packt den Frachter voll mit Schwarzmarkt-Kanonen und Atomaren Meisseln etc. Das Militär spürt die Ladung jedoch kurz vor dem Ziel auf, und Arris muß Vollgas geben, um zu entwischen. Schließlich setzt er zur Landung an.



Einer hin, einer im Sinn.

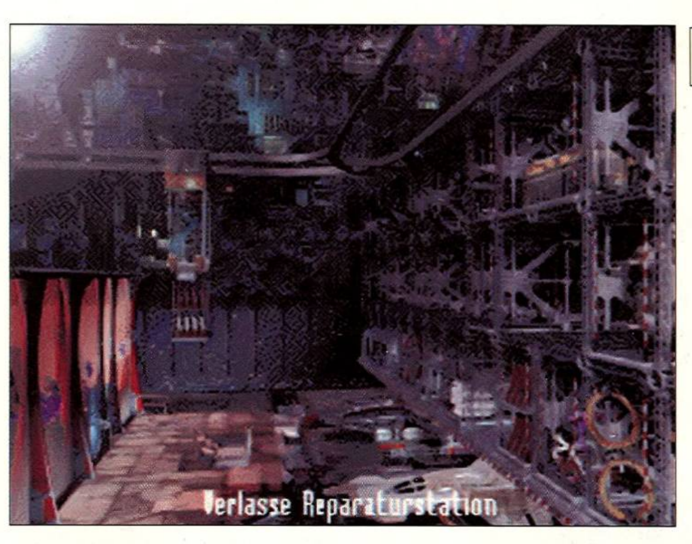
Das war knapp. Nicht nur die Piraten, sondern auch noch die militärischen Zerstörer gegen sich zu haben, ist extrem lebensgefährlich. Sobald die Waffen verkauft sind, wird der Transporter mit Medikits und Frischwasser beladen und aus dem Zoll ausgecheckt. Das nächste Ziel ist Hephaestos, wo die Verabredung wartet. Einige Piraten später landet Arris auf dem ungemütlichen Planeten, die mitgebrachten Waren bringen im CCN ein paar Credits ein. Arris kann es kaum erwarten. Er sprintet zum Transit und wählt die Rampant-Robot-Bar. Die Rettungsmission hat sich gelohnt, Melissa Banks kann sich wirklich sehen lassen. Sie erzählt von ihrem verschwundenen Bruder und daß sie am nächsten Tag einen Flügelmann als Begleitschutz brauche. Arris ist bereit, ihr zu helfen.



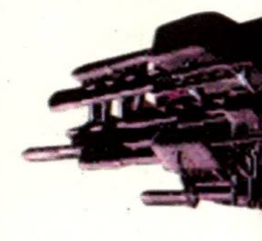
Entspannung muß sein.



In der Zollabfertigung überprüft er das Personenregister und findet die Angaben über Melissa Banks in Ordnung. Dann checkt er aus und funkt Melissa im All an. Nach der üblichen Navigationsprozedur gibt er NAV-Punkt 68 als Ziel an. Melissa bedankt sich per E-Mail für den gestrigen Abend und was danach folgte. Sie springt nun zuerst, und es hat plötzlich den Anschein, als wollten alle Piraten im näheren Umkreis die Frau kennenlernen. Arris hat alle Hände voll zu tun, um sie abzuwehren. Am NAV-Punkt 68 verabschiedet sich Melissa. Arris dreht um und peilt die Ausrüstungsstation ESS:Stanton an. Das Schiff wird komplett durchgecheckt, bevor es wieder zurück nach Hephaestos geht.



Nur Ölwechsel, keine neuen Kerzen.

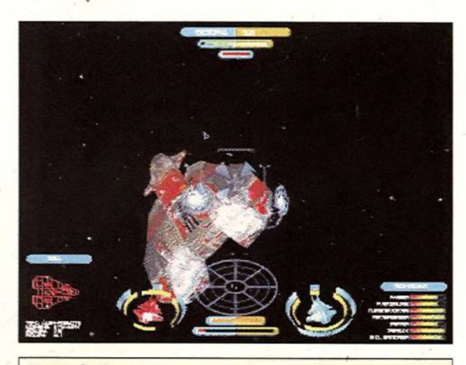


Wieder kündigt ein Piepsen den Eingang von Post an: Ein Mann namens Bill Maddox bietet einen lukrativen Auftrag an und schlägt die Shadow-Play-Bar auf Anhur als Treffpunkt vor.
Die Nachrichten im CCN auf Hephaestos berichten über einen schweren Dammbruch auf Bex. Dringend benötigt werden Baumaterialien. Laut Streckenlängenplan ist der Planet nur einen Kuschelnager-Sprung entfernt. Arris mietet diesmal über das Bulletin-Board einen Ogan-Frachter. Er wird mit Holz und Ziegelzement vollgeladen, und auf geht's nach Bex. Die Reise ist kurz und für die Piraten äußerst schmerzhaft. Der Ogan-Frachter ist sein Geld wert, auf Bex bringen die Waren gutes Geld. Der Ogan-Frachter wird nun mit Bier und Frischwasser beladen, das nächste Ziel ist Anhur. Arris verkauft einen der beiden Stream-Laser und läßt dafür einen etwas moderneren Flux Beam-Laser einsetzen. Laut Navigationscomputer sind es glatte elf Sprünge bis nach Anhur, und tatsächlich entpuppt sich die Reise als Hindernisrennen mit Piratenbegegnung.



Auf Anhur lassen sich die Flüssigkeiten gut verkaufen. Arris schlendert zum Transit und wählt als Ziel die Shadow-Play-Barl. Bill Maddox will für einen Begleitauftrag gut bezahlen, und Arris stimmt zu. Per Transit erreicht er wieder die Zollabfertigung, und von dort ist es nur ein kurzer Weg in den schwerelosen Orbit. Ziel ist Bex. Vor dem Bierplaneten findet er den Frachter von Maddox mit den antiquarischen Militaria. Nach der kurzen Mitteilung, das Schiff solle sicher nach Anhur geleitet werden, und einem noch kürzeren Austausch von Funksignalen springt es los. Immer wieder versuchen die Piraten, es zu entern, doch Arris macht der Bande einen Strich durch die Rechnung. Schließlich erreicht der Frachter als erster die Landeplattform.

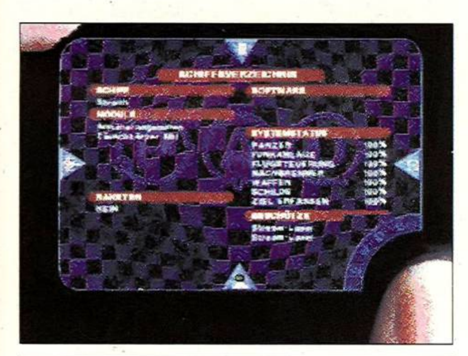
Maddox ist hocherfreut und erwartet Arris in der Schattenspiel-Bar. Der kranke Mann versteht zwar kein Wort richtig, aber er bezahlt.
Lev gönnt seiner Straith nun einen Schildgenerator-Verstärker Mk I, dann wählt er im Bulletin-Board einen neuen Auftrag. Wieder geht es um Begleitschutz, diesmal von NAV-Punkt 5 bis nach Leviatha. Im Orbit wählt er Treffpunkt NAV 5 und donnert los. Kaum angekommen, kann sich der Schildgenerator-Verstärker auch schon bewähren. Ein paar aufregende Minuten später schließt sich Arris mit dem Frachter kurz, wählt als Ziel den Leviatha und überläßt dem Transporter den ersten Sprung.



Feuer frei!

Der Planet ist noch nicht in Sicht, als der elektronische Postkasten erneut piepst. Diesmal schlägt sich ein gewisser Ralph McCloud bei NAV 57 mit Piraten herum. Arris sagt Hilfe zu, wählt das neue Ziel und nimmt den Frachter sicherheitshalber mit. Am Bestimmungsort fährt er mit Verve dazwischen und zerstört einige Piratenschiffe. Nach erfolgreichem Kampf bedankt sich Ralph McCloud und lädt Arris als

Dankeschön in die Bar zum kleinen Sünder auf Crius ein. Der bringt erst mal den zerschundenen Frachter nach Leviatha. Kaum ist dieser gelandet, folgt auch Arris. Schnell checkt er wieder aus und saust nach Hermes. Dort trifft er Ralph McCloud im Sinner's Inn. Der Cowboy ist dankbar für die spontane Hilfe und schenkt Lev einen nagelneuen Kraven Mk IV-Laser. Aber nicht nur das ist erfreulich, Lev trifft in der Bar auch Melissa wieder ...



Ein Cowboy im Weltall.

Im CCN wählt er einen neuen Auftrag und den Frachter Ilia Mk II. Diesen packt er randvoll mit Erzen und saust los. Laut Auftrag vom C.I.S. Headquarter soll er einen Gefangenentransporter bei NAV 55 abfangen und zur Raumstation Curium begleiten. Beim Treffpunkt entdeckt er auch noch jede Menge Piraten, der Frachterpilot feuert schon aus allen Rohren. Arris stürzt sich mit dem neuen Laser in den Kampf. Allerdings läuft die Kanone ziemlich heiß. Nach dem hitzigen Gefecht speichert er den Transporter als zweites Ziel ab, wählt im Navigationscomputer die SS:Curium und läßt das andere Schiff zuerst springen. Der Clan scheint wirklich alles dranzusetzen, es nicht ankommen zu lassen.



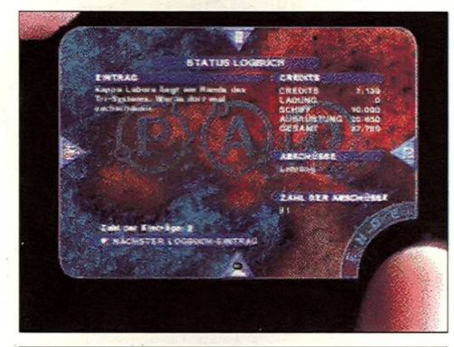
Hoffentlich geht das gut.



Nach dem Transporter landet auch Arris auf Curium. Dort läßt er sein Schiff reparieren, verkauft die Ladung des Ilia-Frachters und packt für den Flug nach Hermes Bier und Hardware ein. Dank der Provision für den gelungenen Auftrag kann er sich nun auch endlich ein neues Schiff leisten. Eine Velacia soll es sein. Bestückt wird sie mit dem neuen Kraven-Laser Mk IV, einem Standardlaser Marke Stream, einer Kühleinheit Mk I und drei Pythons. Dann startet er von der Raumstation. Kaum hat er Hermes als Ziel anvisiert und mit dem Frachter den ersten Sprung gemacht, erreicht der Mayday-Ruf einer gewissen Louissa Phillips sein Cockpit. Sie braucht bei NAV 104 seine Hilfe. Arris sagt zu und dreht in die entsprechende Richtung ab. Auch diesmal haben die Piraten nicht mit der Feuerkraft des Ilia Mk II und des Kraven Mk IV Lasers gerechnet, nach einigen heftigen Flugmanövern und noch heftigeren Lasertreffern müssen sie sich geschlagen geben. Louissa Phillips dankt per E-Mail für die Rettung und möchte ein Treffen in der Surgeons-Blunder-Bar auf dem Krankenhausplaneten Crius arrangieren.



Doch zuerst ist eine Landung auf Desolia fällig, denn die gute Velacia ist etwas lädiert worden. Bei der Gelegenheit kann Arris auch die Nachrichtentafel aufrufen und die Waren verkaufen. Schließlich sortiert er allerlei medizinische Ware für Crius in den Frachter, hauptsächlich Kunsthaut, Sehnerven und Blut. Auf Crius verkauft er seine Ladung und eilt per Transit zur Kurpfuscher-Bar, dem Surgeons Blunder. Louissa Phillips erweist sich nicht nur als total übergeschnappt, sie will auch noch etwas von Arris. Der ergreift so schnell wie möglich die Flucht. Die Zollabfertigung ist ein ruhigerer Ort. Arris schaut auf sein P.A.D. und findet eine persönliche Notiz über die Kappa-Labors.



Wer suchet, der findet.

Er wählt diese bei NAV 139 als Ziel und donnert los. Unterwegs trifft eine E-Mail von C.I.S. Commander David Hassan ein, der Arris bei NAV 140 treffen möchte. Gleich darauf folgt Post von Xavier Shondi, dieser bittet um ein Gespräch auf Crius. NAV 140 ist ein Wespennest. Arris schießt bereits aus allen Rohren, als sich David Hassan per E-Mail kurzerhand abmeldet. Er bittet Arris, ihn in seinem Büro auf dem Gefängnisfelsen Hades aufzusuchen, falls er überleben sollte. Zum Glück verschwinden die meisten Piraten zusammen mit dem C.I.S.-Mann. Arris fliegt weiter zu den Kappa-Labors. Hier sieht es aus, als wäre ihm jemand zuvorgekommen: Die Laboratorien haben nur noch Schrottwert, und alle Angestellten sind tot. Hier wurde ganze Arbeit geleistet. Lev beschließt, dem windigen Hassan einen Besuch abzustatten. Er tippt die Raumstation RS: Bestinium in den Navigationscomputer.



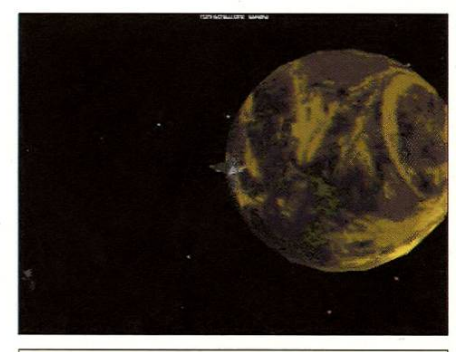
Es ist so still hier.

Dort bringt er die Ausrüstung auf Vordermann, wobei er sich diesmal für die Hochleistungsraketen der Python-Serie entscheidet. Dann fliegt er weiter nach Hades, wo eine Reparatur der Velacia fällig ist. Commander Hassan schließlich findet er in seinem Büro, das er per Transit erreicht.

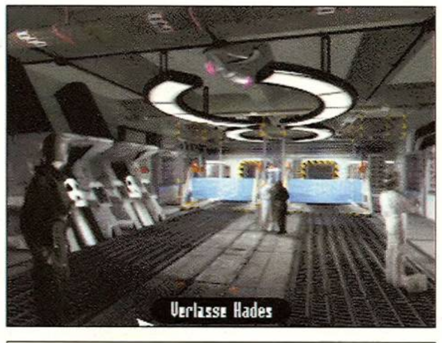


Bleib ruhig sitzen.

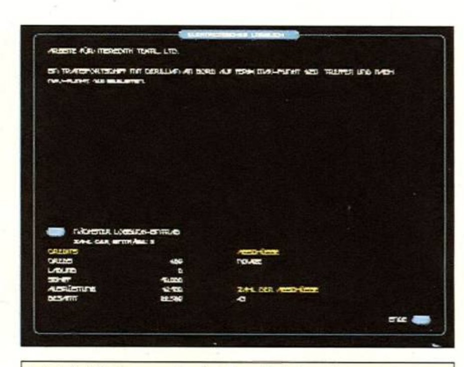
Hassan hält einen langen Vortrag über den Clan und dessen Kopf, der Kronos genannt wird. Bei diesem Namen zuckt Arris unwillkürlich zusammen. Der Commander stellt ihn vor die Wahl, entweder für den Clan oder die C.I.S. zu arbeiten, Neutraliät sei nicht möglich. Lev ist wenig begeistert, verspricht aber, sich um die Firma Blessed Aquawine auf Bex zu kümmern. Als kleine Hilfe bekommt er Blindfire und RTS in sein Schiff eingebaut. Im CCN mietet er einen Ogan-Frachter und belädt ihn mit Kunsthaut. Das Ziel ist Crius. Dort verkauft er seine Ware und jettet per Transit zur Surgeons-Blunder-Bar. Xavier Shondi bittet ihn, sich um die Bewachung einer Bergbaustation zu kümmern. Allerdings könne er mangels Masse diesmal keinen Vorschuß



Groß genug ist er ja.



Bloß raus hier.



Jetzt fehlt nur noch ein Terminkalender.

zahlen. Arris ist trotzdem einverstanden, und Xavier verspricht, die Koordinaten per E-Mail mitzuteilen.

Im CCN chartert Arris für diesen Auftrag einen Wingman, Hengist Magnusson, und erfährt auch die Koordinaten. Demnach liegen die Bergwerke bei NAV 144. Nach einem Blick in den Navigationscomputer beschließt er, ein Systemsprungtor, ein künstliches Wurmloch, zu benutzen. Das nächste liegt bei NAV 102. Allerdings kommt es nicht zum geplanten Sprung ins Ungewisse, denn eine eilige elektronische Meldung von einem gewissen Ser Fark erreicht das Cockpit. Fark ist ein Freund von Shondi und hat erfahren, daß dieser in eine Falle bei NAV 167 gelockt wurde. Arris kommt mit seinem Flügelmann gerade noch rechtzeitig, um Shondi freizuschießen. Der dankt ihm auf postalischem Weg für die Rettung und lädt ihn mal wieder in die Kurpfuscher-Bar auf Crius ein. Arris nimmt die Einladung an und steuert den Krankenhausplaneten an. Dort läßt er sich per Transit zur Surgeons-Blunder-Bar bringen, wo ihm Shondi zehntausend Credits als Dank vermacht.
Im CCN blättert er sich jetzt wieder durch die Schiffstafel und entscheidet sich für die Aurora. In der Ausrüstungskabine verpaßt er ihr den Kraven Mk IV-Laser, dazu einen herkömmlichen Stream-Laser, vier Python-Raketen, eine Kühleinheit Mk I, den Schildgeneratorverstärker Mk I und eine Ladung Täuschkörper.

Laut Nachrichtentafel herrscht großer Wassermangel auf Janus IV, und so belädt Arris einen Ogan-Frachter mit reichlich Trinkwasser. Er verläßt den Zoll und sucht im Orbit seinen Frachter. Sobald im Navigationscomputer der Kurs eingegeben ist, braust er los. Nachdem er auf Janus IV das heiß ersehnte Naß abgeladen hat, tauscht er im CCN die Kühleinheit Mk I gegen die größere Gefrierdose Mk II ein. Auf dem P.A.D. erscheint plötzlich eine persönliche Mitteilung von Dr. Graham Gould, der ihn mit einem bedeutenden Auftrag betrauen will: Ein wichtiger Impfstoff müsse von Crius nach Anhur gebracht werden. Arris macht sein Schiff startklar, belädt einen Frachter mit Kunsthaut und startet in den Orbit. Ist der Frachter einsatzbereit, tippt er sein Ziel in die Navigationskarte ein. Auf Crius checkt er das Schiff durch und verkauft die Plastikhaut. Per Transit fährt er zum Hospital. Die Pförtnerin weiß über den Auftrag Bescheid und drückt ihm das Päckchen in die Hand.
In der Zollabfertigung chartert Arris einen Frachter für Bier und Kuschelnager und verläßt Crius.



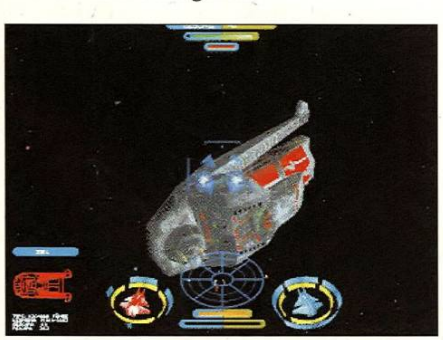
Auf Anhur verschwindet er in einer freien Kabine und verkauft seine Waren, danach bucht er wieder den Transitbus und bringt das Päckchen zu Angus Santana bei Interplanetary Aid. Der ist erfreut über das Wiedersehen und bietet einen Auftrag an: Lev soll ein anderes Päckchen mit nach Crius nehmen. Doppelte Fracht bedeutet doppeltes Geld. Im CCN bucht Lev einen Standardfrachter, den er mit Bier belädt. Im Orbit speichert er ihn als Ziel 1 und wählt Crius als Zielplaneten. Dort checkt er im CCN ein, überfliegt Nachrichtentafel und Reparaturstation und verkauft in der Warenbörse das Bier. Über den Transit gelangt er zu Shernikovs Medizinische Ausrüstungen, um dort das Päckchen abzugeben.
Der Nachrichtentafel entnimmt er nun, daß Lebensmittelknappheit auf Karatikus herrscht. Arris mietet kurzerhand einen Ogan-Frachter und schafft Vieh und Getreide in den Orbit. Die lange Reise nach Karatikus bringt einigen Piraten ein schnelles Ende. Der knappe Ausgang dieser Hindernisrallye bewegt Arris dazu, nicht nur das Schiff schleunigst reparieren zu lassen, sondern für die nächste Fracht auch einen besser bewaffneten Ilia-Transporter mitzunehmen. Dieser wird mit Edelsteinen und Lythia-Erzen beladen und in den Orbit geschickt. Arris wählt als Ziel den Planeten Hephaestos.





Weit und breit kein Zöllner.

Dort angekommen, entdeckt er eine Meldung über eine Mißernte auf Bex. Dem ist leicht abzuhelfen. Er checkt sein Schiff im CCN nochmals durch, ersetzt die eine oder andere Rakete und nimmt diesmal auch eine Brut Mk II mit. Dann chartert er wieder einen Frachter der Ogan-Klasse und stopft ihn voll mit Holz, Ziegelzement und Getreide. Im Orbit läuft die Standardprozedur ab: den Frachter suchen und speichern und das Ziel im Navigationscomputer wählen. Auf dem Weg nach Bex hat Arris ausreichend Gelegenheit, die Durchschlagkraft einer Brut-Rakete an einigen großen Piratenfähren zu testen. Zwar besitzen diese Fähren nur an ihrer Oberseite einen Geschützturm, aber der ist dafür auch brandgefährlich, das er eine unglaubliche Feuerkraft besitzt. Drei, vier direkte Treffer, und der andere ist am Ende. Hier hilft nur eine Taktik: Man nähert sich schnell, versucht zur Unterseite der Fähre zu gelangen, paßt dort seine Geschwindigkeit an die der langsamen Feuerdschunke an und schießt, was die Rohre hergeben.


Wer kann, der kann.

Sind die Waren auf Bex verkauft, macht Arris einen Rundgang durch die Gemeinde und gönnt sich anschließend ein Bierchen in der Blessed-Brew-Bar. Dort wartet überraschenderweise Tante Maria auf ihn. Sie möchte von Bex verschwinden und bietet reichlich Credits für den Flug nach Hephaestos. Arris willigt ein, und da er ein praktisch denkender Mensch ist, nimmt er einen Frachter voller Bier mit auf die Reise. Sie dauert glatte drei Sprünge und verläuft beinahe ungestört.



Hallo, Taxi!

Auf Hephaestos bittet Tante Maria den tollkühnen Piloten zur Bezahlung in die Rampant-Robot-Bar. Nachdem dieser das Bier gewinnbringend an den Mann gebracht hat, benutzt er den Transit zum Treffpunkt. Die seltsame Frau gibt ihm die versprochene Belohnung und verschwindet dann auf Nimmerwiedersehen. Diesmal fliegt Arris allein nach Bex zurück und befragt dort das Kabinensystem nach einer Gesellschaft namens Blessed Aquawine. Diese Kellerei gibt es tatsächlich, der Geschäftsführer heißt Hugo Carmichael. Arris findet ihn im Personenregister und erfährt, daß er ein Appartement auf Bex bewohnt. Über den Transit gelangt er zu der noblen Behausung. Hugo ist sogar zu Hause, aber, so scheint es, nicht mehr lange. Er will auch erst dann mit der Sprache herausrücken, wenn er den Planeten Hephaestos erreicht hat. Arris stimmt einem Begleitflug dorthin zu. Kaum im All, erreicht ihn eine E-Mail: Eine Bernice Barlow möchte ihn in der Rampant-Robot-Bar treffen.

An den folgenden Flug wird sich Arris wohl noch lange erinnern, denn der Clan hat eine ganze Streitmacht aufgeboten, um den abtrünnigen Carmichael zu liquidieren. Arris will sich gerade in den Kampf stürzen, als sich Hugo per E-Mail von ihm verabschiedet und das Weite sucht. Wütend betätigt er seinen Feuerknopf und schießt die Clan-Killer ab. Auf Hephaestos spendiert er seinem Schiff neben einer Reparatur auch den Schildverstärker Mk II. Im Transit findet er die Adresse des Galaktischen Gourmet Hotels, zu dem sich Hugo hingezogen fühlte. Der Empfangschef dort läßt ihn zu Hugos Zimmer führen, wo er einen Killer überrascht und erledigt. Die Datenkapsel nimmt er an sich.


Prost!



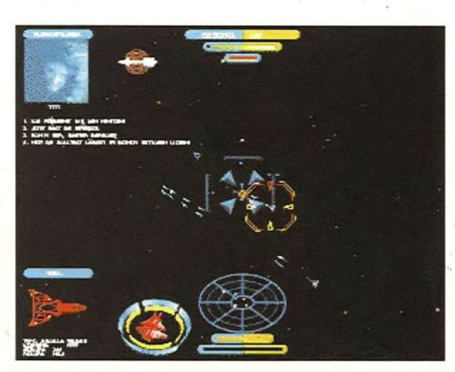
In der Rampant-Robot-Bar wartet Bernice Barlow, die ihren ehemaligen Boß gerne als Leiche sehen möchte, da der sich wohlweislich eine neue Stellvertreterin gesucht hat. Sie ist bereit, dafür siebentausend Credits auf den Tisch zu legen. Arris schaut sich die Frau an und winkt ab, damit will er nichts zu tun haben. Im Raumhafen sucht er erneut einen Frachter der Ogan-Klasse aus. Laut Nachrichtentafel findet derzeit eine Edelsteinbörse auf Hermes statt, also kratzt er seine letzten Credits zusammen und kauft die teuren Glitzersteine sowie Frischwasser ein. Im Orbit speichert er den Frachter als Ziel und wählt das Systemsprungtor 6B (NAV 62) an. Dank dieses künstlichen Wurmlochs reduziert sich die Anzahl der Sprünge zwischen Hephaestos und Hermes auf neun statt der siebzehn für die normale Tour. Nachdem er einigermaßen heil

auf Hermes gelandet ist, frequentiert er die CCN-Warenbörse und führt die üblichen Schiffschecks durch. Mit dem Transit fährt er zum Sinner's Inn, Barkeeper Joe kennt bestimmt jemanden, der das Codeschloß der Datenkapsel knacken kann. Ein gewisser Dimitri betrachtet die Kapsel und bietet an, sie für dreißigtausend Credits zu knacken. Arris winkt müde ab, verspricht aber, darauf zurückzukommen.

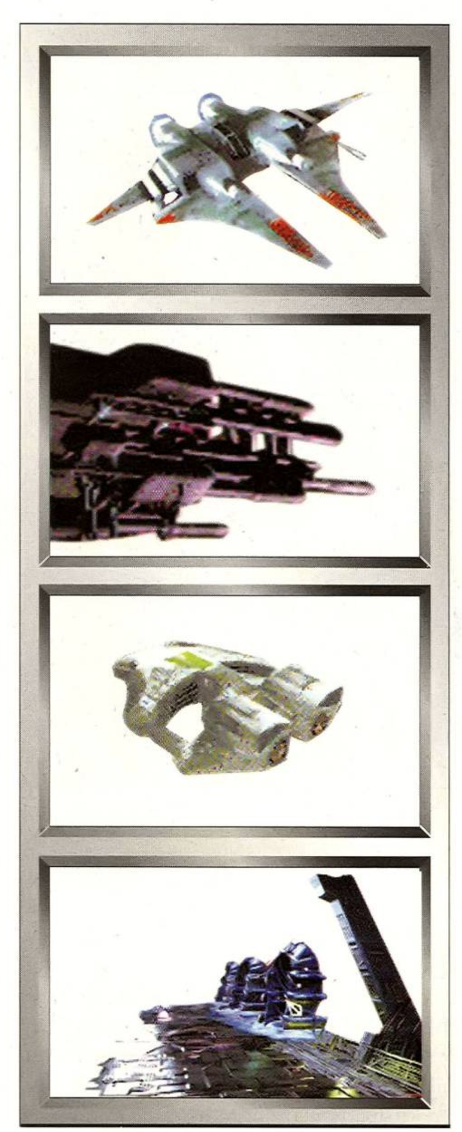


Das ist besser als ein Stadtplan.

Sobald er wieder in der Zollabfertigung ist, meldet das P.A.D., ein Lord Vonx wolle ihn wegen einer geschäftlichen Mission auf Anhur sprechen. Arris willigt ein und fliegt los. Auf Anhur erreicht er den Lord über den Transit, doch sagt ihm der Auftrag nicht zu. Obwohl eine Menge Geld zuverdienen wäre, ist ihm die Geschichte zu heikel. Statt dessen chartert er einen Frachter und befördert Erze nach Hermes. Dort warten Im CCN Bulletin-Board einige schöne neue Aufträge, Arris entscheidet sich für die SAT-NAV-Installations Gesellschaft, für die er beim NAV-Punkt 176 eine Baustelle vor Banditen beschützen soll. Vor Ort macht er kurzen Prozeß mit den angreifenden Piraten. Die Sache verläuft planmäßig, seine Auftraggeber bedanken sich per E-Mail und überweisen seinen Lohn. Nun fliegt er zu Anhur, dem nächstgelegenen Planeten, denn die Raketenfächer müssen wieder aufgefüllt werden. Der nächste Auftrag ist mit einem Fragezeichen versehen, es werden aber gut zehntausend Credits angeboten.



Jeder macht mal 'nen Spruch.



Arris peilt den Planeten Hades an, wo die Show beginnen soll. Die Piloten der Liga wollen ihn quer durch die NAV-Punkte 12, 20, 19 und schließlich 6 jagen. Das tun sie auch, nur wird keiner der Jäger den nächsten Raumhafen betreten. In Wirklichkeit bringt dieser Auftrag nur sechstausend Credits - die hochherrschaftliche Liga hat wohl nicht damit gerechnet, daß jemand die Prämie kassieren könnte.

Arris landet auf Hades, läßt das Schiff reparieren und schaut sich nach dem nächsten Auftrag um. Der verspricht fünftausendsiebenhundert Credits und wurde von der Messino Courier Ltd. ausgeschrieben. Hierbei handelt es sich um verlorengegangene Frachtstücke, die irgendwo bei NAV 37 im All schweben. Arris braucht also nur die Kisten aufzusammeln, und die kurze Bemerkung, daß der Clan die Sachen ebenfalls haben wolle, erhöht nur die Spannung.

Bei dem angegebenen NAV-Punkt trudeln die drei Kisten herum. Arris fliegt vorsichtig heran, bremst ab und sammelt die Kisten nacheinander mit dem Traktorstrahl auf. Laut eingegangner E-Mail sollen sie im Orbit von Crius übergeben werden. Arris fliegt los, doch da warten auch schon die Piraten, um ihm einen heißen Empfang zu bereiten ... Der Inhalt der Kisten wird im Crius-Orbit übergeben, die Prämie für den erfolgreichen Abschluß ist sogar verdoppelt worden. Arris landet nun auf Crius, rüstet sein Schiff wieder auf und chartert erneut einen Frachter. Dieser wird mit Sonnenblumen beladen und nach Hermes gebracht. Dort verkauft er die Blumen, sorgt für sein Schiff und fährt zum Sinner's Inn. Er spricht Dimitri an und gibt ihm die Kapsel. Der kann sie auch tatsächlich öffnen, und Arris bekommt die Datenbank. Darin finden sich immer wieder die Namen Rhinehard und Ricaud Interplanetary, doch beide sind im CCN-Register nicht verzeichnet.

Nun muß aber erst wieder Geld in die Kasse kommen. Arris nimmt einen Auftrag an, der viertausend Credits bringen soll. Eine anonyme Net-Gesellschaft bittet um eine Eskorte für ein paar Transporter mit Politikern, die zu einer Tagung nach Crius unterwegs sind. Die Piraten haben in der Zwischenzeit schon beinahe den gesamten Jägerbegleitschutz ausgeschaltet.



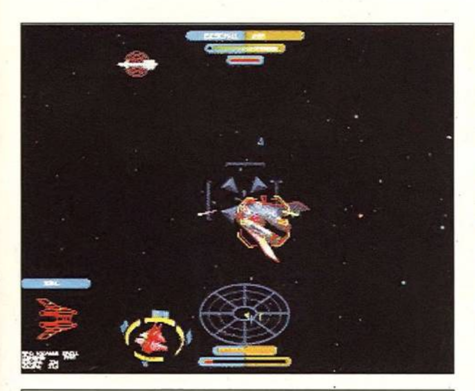
Stehenbleiben und Hände hoch!

Arris fliegt nach Crius. Unterwegs bittet ihn ein Unbekannter per E-Mail um ein Treffen in der Nähe des Planeten Leviatha. Er sei ein Freund seines Vaters, liest Arris überrascht. Er schaltet einen Gang höher und hilft den Politikern, sicher auf Crius zu landen. Dann fliegt er weiter Richtung Leviatha. Dort angekommen, trifft die nächste E-Mail ein, in der ihm

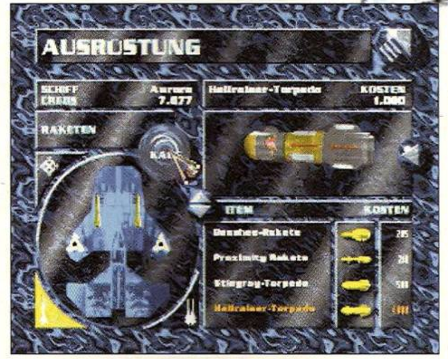


der geheimnisvolle Schreiber mitteilt, er habe nicht warten können und befinde sich jetzt im Orbit des Planeten Petra. Arris dreht ab und gibt als neues Ziel das Systemsprungtor NAV 13 an. Er fliegt durch das Wurmloch und vom anderen Ende aus zum nächsten Sprungtor bei NAV 63. Dieses durchfliegt er ebenfalls, und schon liegt der Planet Petra vor seiner Nase. In der nächsten E-Mail vermutet Mr. Unbekannt, Arris werde beschattet, und warnt sowohl vor dem Clan als auch vor der C.I.S.

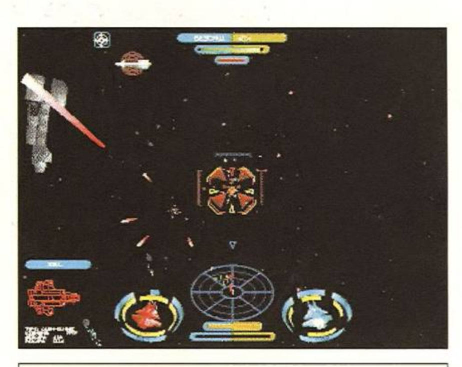
Arris läuft zur Zollabfertigung und wählt Im CCN als Schiffsausrüstung zwei Python-Raketen und zwei Hellraiser-Torpedos. Zudem chartert er als Wingman den bissigen Amateur Welppe Iuvenil, und mit Dampf geht es in den Orbit. Hassan schickt eine E-Mail, laut derer das Transportschiff mit dem Gefangenen bei NAV 24 angegriffen wird. Arris und sein Flügelmann starten durch.



Der Nächste, bitte!



Das ist ja ein dickes Ding!



Viel Feind, viel Ehr.

Arris landet auf Petra. Im CCN mietet er einen Ilia Mk II-Frachter, den er mit Platin und Iridium belädt. Die Erze verkauft er mit hohem Gewinn auf der Superstation SS:TERSA. Von dort nimmt er vor allem Power-Zünder und Kunstfleisch mit. Im Navigationscomputer wählt er als Ziel Petra, wo die Warenbörse die mitgebrachten Güter dankbar annimt. Arris belädt seinen Frachter - es ist immer noch derselbe - mit Kunstfleisch, Trinkwasser und Bier und nimmt Kurs auf Hades. Günstigerweise trifft eine E-Mail von David Hassan ein, der ihn so schnell wie möglich in seinem Büro auf Hades sehen will. Trotz Arris' entsprechenden Bemühungen geht das nicht ganz so rasch, die Piraten scheinen dagegen zu sein. Doch schließlich kann er die Fahrt fortsetzen, und nachdem er auf Hades sein Schiff zur Reparatur gegeben und die Waren verkauft hat, sucht er den C.I.S.-Commander in seinem Büro auf. Hassan vermeldet stolz einen Gefangenen. Es handelt sich um den großen Unbekannten, der mit Arris Versteck gespielt hat. Bei diesem soll es sich um ein hohes Clan-Mitglied halten, das nun die Seiten wechseln möchte. Arris besteht darauf, mit dem Mann zu reden, denn er hofft, dieser könne etwas Licht ins Dunkel seiner Vergangenheit bringen. Hassan nickt und möchte den Gefangenen via Computer auf dem anderen Planeten sprechen. Doch der Gefängniswärter auf der gegenüberliegenden Seite vermeldet, ein schriftlicher Befehl habe den Transport des Gefangenen nach Hades angeordnet. Nicht nur Arris ahnt Schlimmes; der C.I.S.-Commander läutet sofort die Alarmglocken.

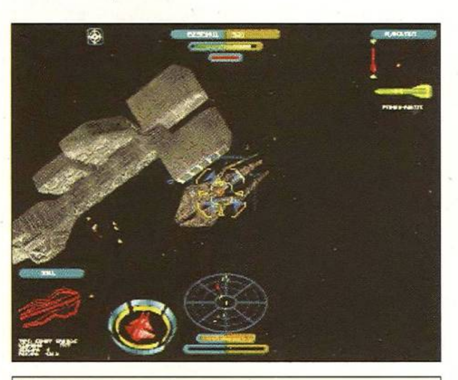
Am Treffpunkt herrscht bereits das Chaos. Arris sucht den Gefangenentransporter, fliegt direkt darauf zu und nimmt die angreifenden Schiffe, die Clan-Klingen, auf Korn. Die Raketen spart er noch auf. Schließlich ist der erste Angriff abgewehrt, doch da sieht er schon die nächste Bescherung: Die beiden übermächtigen Piratenkreuzer spucken jede Menge Vendettas aus. Arris wirft sich zwischen die Vendettas und den Transporter, das macht die Piraten



wütend und lockt sie vom Ziel weg. Er feuert aus allen Rohren, auch die beiden Python-Raketen finden ihr Ziel. Nach und nach wird die Horde der roten Angreifer immer weiter reduziert, bis zum Schluß nur noch die beiden riesigen Kreuzer übrig bleiben. Auch die nimmt sich Arris vor. Im Zickzack-Kurs „tänzelt" er durch das Laserfeuer der Geschütztürme, wartet, bis der erste Kreuzer vom Raketenradar erfaßt wurde, und feuert einen Höllenfahrt-Torpedo ab. Ebenso wendig dreht er wieder ab und wartet. Zwar ist der schwere Hellraiser recht langsam, aber die Sprengwirkung reißt den einen Kreuzer glatt auseinander. Nun ist der nächste dran...
Hassan meldet sich wieder: Er befinde sich in seinem Büro auf Hades, und der Gefangene sei auch dort.

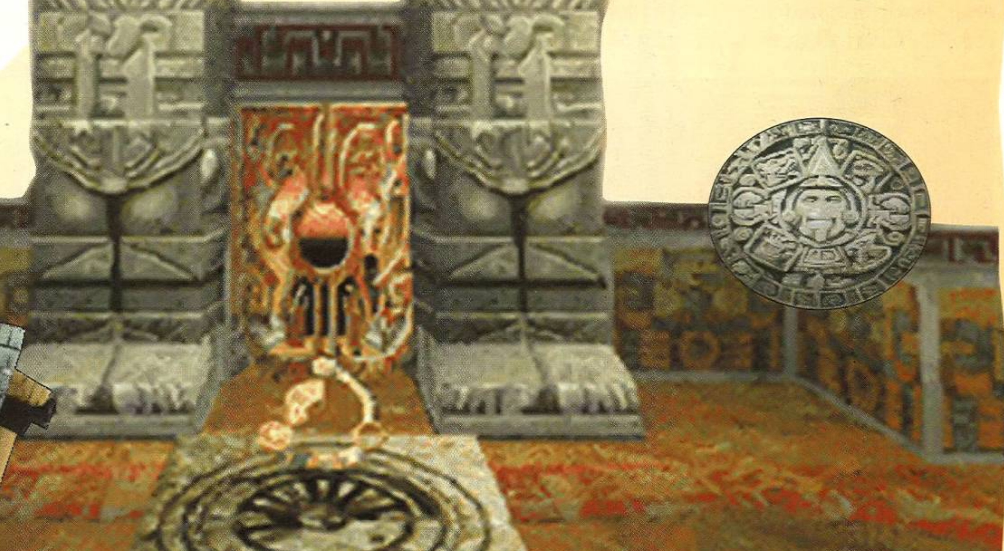
Arris fliegt zurück zum Gefängnisplaneten, wo er mit dem großen Unbekannten reden kann. Das Gespräch hat es in sich. Nun erwähnt der Gefangene, der sich Rhinehard nennt, Kronos höchstselbst werde zum Cocktail kommen. Er habe vor, sich die widerspenstige Direktorin des C.I.S., Sheila Nabukov, vorzuknöpfen. Hassan ahnt schon wieder Böses. Zusammen mit Arris eilt er zum Raumhafen, wo Arris sein Schiff wieder mit zwei Raketen und zwei Hellraisern ausrüstet. Beide starten durch. Die elektronische Post meldet jetzt einen Überfall des Clans auf das Hauptschiff der C.I.S. bei NAV 36.

Nachdem Arris die Begleitjäger ausgeschaltet hat, nimmt er das große Schiff von Kronos aufs Korn. Diesmal klinkt er gleich beide Torpedos aus...



Das sieht nicht gut aus.

Lara Croft ist eine Abenteurerin, wie sie im Buche steht: Gerade kehrt sie von einer Reise aus dem Himalaya zurück, da wird sie von der Geschäftsfrau Jaqueline Natla kontaktiert. Sie möchte, daß Lara ein mysteriöses Artefakt in den Grabkammern von Qualopec sucht. Was Lara zunächst nicht weiß: Bei dem Artefakt handelt es sich um den Teil eines Talismans, der aus dem verschollenen Atlantis stammen und unvorstellbare Kräfte besitzen soll. Zum Leidwesen der Natla kommt Lara jedoch bald hinter dieses Geheimnis, und plötzlich sind ihr auch die Häscher der Auftraggeberin auf den Fersen...



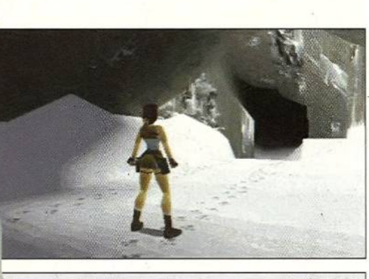
TOMB RAIDER



In Laras trautem Heim wird der Umgang mit der Steuerung trainiert

Das Spiel umfaßt 15 lange Levels. Aus Platzgründen ist der Lösungsweg in Stichpunkten gefaßt.

Level 1: Die Kavernen



Lara folgt zunächst den Spuren der Wölfe

Lara läuft den Weg entlang und orientiert sich an den Wolfsspuren, achtet auf die Wände des Ganges.



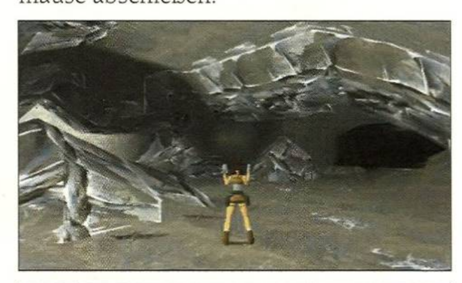
Solchen Pfeilfallen wird die Heldin noch oft begegnen

Bei der Pfeilfalle schnell laufen.
Dem Weg folgen.
Links die Felsanhöhe hinauf.



An dieser kleinen Hürde kann Lara ihre Kletterkünste erstmals in freier Natur ausprobieren

Pistolen nehmen, weitergehen. Fledermäuse abschießen.



Fledermäuse sind noch die harmlosesten Gegner

Den Weg nach Norden gehen, bis dieser nach Westen abknickt. Dort ist eine bewachsene Höhle.

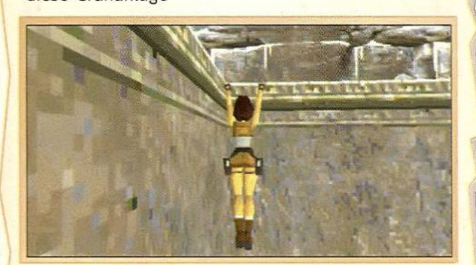


Zwar führt ein Weg oberhalb der Anhöhe weiter, aber der ist selbst für eine gewandte Akrobatin kaum zu erreichen

Links in der Höhle führt ein Kellerzugang zu einer Tür. Rechts daneben ist ein Hebel an der Wand, mit dem sich die Tür öffnen läßt.
In den Raum gehen und Fledermäuse erledigen.
Links durchs Deckenloch klettern.



Der einzige Erfolg versprechende Weg führt durch diese Grünanlage



Der Weg heraus führt durch ein Loch in der Decke

In Höhle mit Hängebrücken gehen.



Diese gewaltige Halle zeigt gewisse tropische Stilelemente

Von oben Wölfe erlegen.



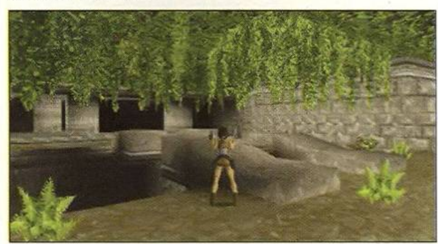
Die Wölfe werden am besten von oben aus sicherer Entfernung erledigt

Über Brücken zum Ausgang auf anderer Seite gehen.



Eine Kletteraktion bringt Lara zurück auf die Brücke

Lara kommt in eine Höhle mit Vegetation an der Decke.



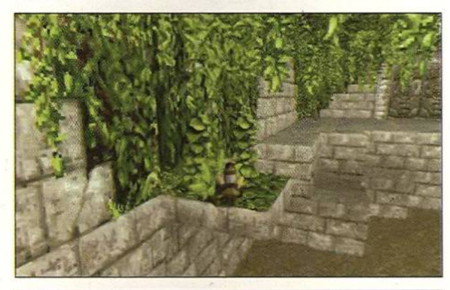
Wenn Lara hier zu ungestüm vorwärts eilt, sieht sie bald die Radieschen von unten wachsen

An den Rand der Grube gehen und hinüberspringen. Vorsicht, unten ist ein Bär!



In der Bärengrube öffnet die Druckplatte am Boden eine verborgene Tür

Treppe abwärts zu einem Durchgang gehen. Die beiden Wölfe töten. Die nächste Treppe rechts nehmen. Medkit in Nische einsammeln.



Der Zugang dort oben sieht doch gar zu verlockend aus

Auf das Podest rechts klettern, Hebel ziehen.

Zum Podest links laufen, hochklettern und hinausgehen.

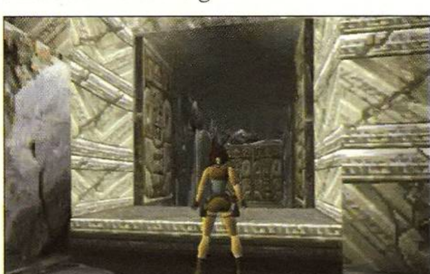
Lara eilt schnell durch das Treppenhaus. In dem Raum den Wolf töten. Auf die anders gemusterten Bodenplatten treten. Durchgang nahe der „Absturzstelle“ nehmen. Bis an die hintere Wand und dann bis zum Rand des Kanals gehen. Über die Kluft springen.

Um hierher zu gelangen, muß die Heldin einige Mühe aufbringen



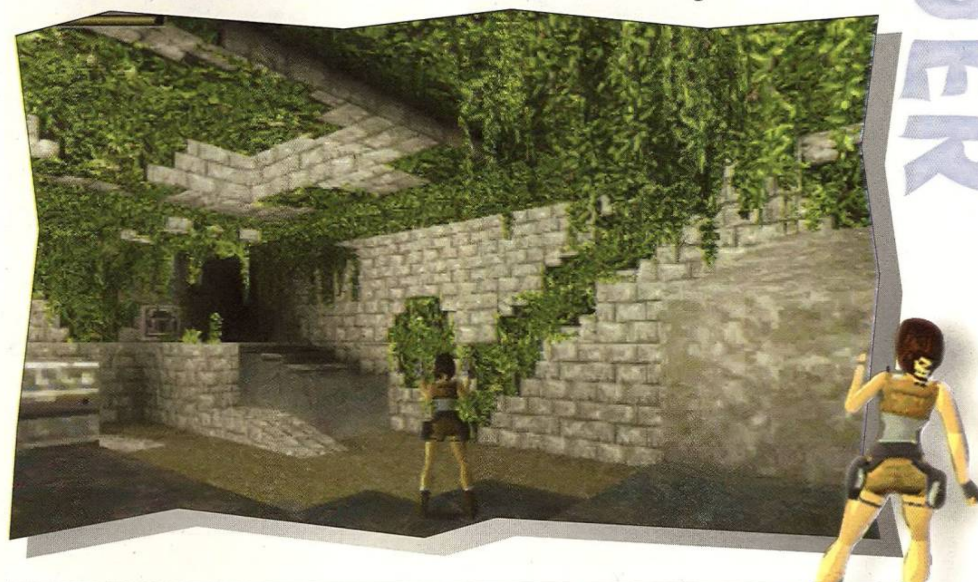
Wenn Lara diesen Sprung nicht schafft, steht ihr ein langer, von Pfeilfallen gesäumter Weg bevor

Wolf erledigen, bis hinten durchgehen und Schalter betätigen.

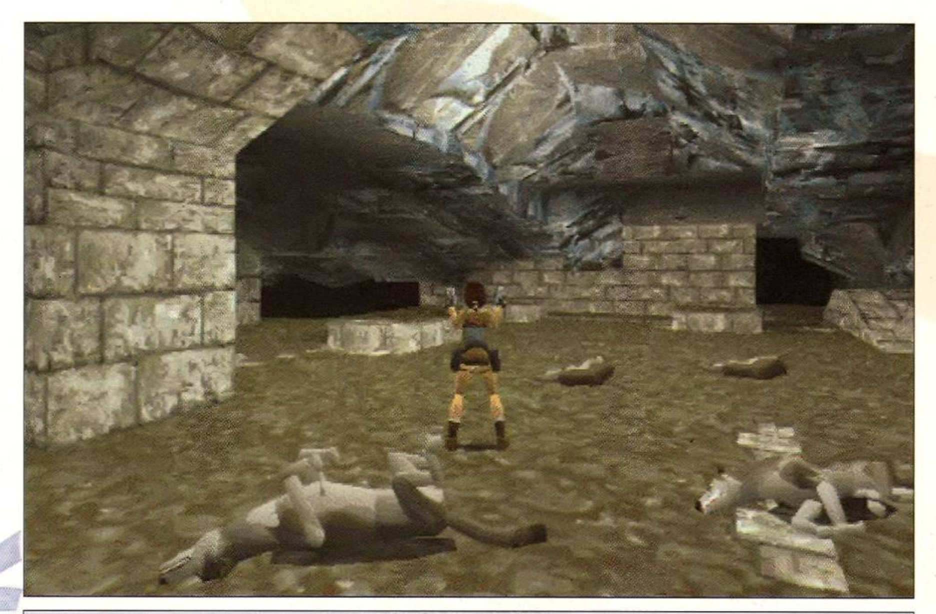


Ein Schalter öffnet den Levelausgang

Unten durch das Tor gehen.



Der Schalter für das Tor ist auf dem Podest auf der anderen Seite



Gleich vier Wölfe auf einmal, da heißt es: In Bewegung bleiben!

Level 2: Die Stadt Vilcabamba

Die vier Wölfe ausschalten.
Den Gang links entlang gehen und Tür mit Schalter suchen. Außer Fledermäusen sind in diesem Gewölbe noch ein Wolf und ein Bär.
Den Schalter betätigen, in den Raum gehen. Dort die Treppe hinauf bis zum Wanddurchbruch. Auf die andere Seite springen.



Die beiden niedrigen Durchgänge führen in einen Stall, in welchem ein Bär lauert



Nur mit einem passenden Schlüssel geht es hier weiter

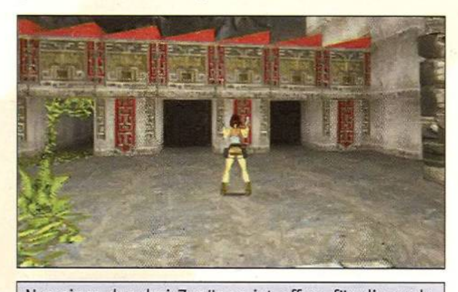
Den Steinquader schieben, bis Lara in den nächsten Raum kommt. Anschließend zur gegenüberliegenden Wand und dort nach rechts gehen. Statue aus Nische nehmen.

Links Schlüssel aus Nische nehmen.
Auf den Steinquader klettern und auf das höher gelegene Dach springen. Durch den Wanddurchbruch nach unten springen.
Zu der Tür mit dem Schloß gehen und diese mit dem Schlüssel aufschließen.



Auf dem Weg zum Tempel lauern mehrere Wölfe

An Pfeilfalle vorbei in das große Gewölbe gehen. Wölfe erlegen.



Nur einer der drei Zugänge ist offen, für die anderen muß Lara die Schalter suchen

Durch Zugang links in den Tempel gehen. Bei dem Wasserbassin zum Durchgang oben klettern. Der Treppe folgen und über das Bassin springen.
Die Treppe hochgehen und oben den Schalter bewegen.
Aus dem Fenster vorsichtig nach unten ablassen. Von dem Felsvorsprung zum Dach des Tempels und dann zum Boden springen. Durch den Zugang rechts gehen.



Der tiefe Sprung auf das Vordach ist der schnellste Weg zum Eingang

Oben Schalter betätigen. Aus dem Fenster klettern und nach rechts gehen, dann wie zuvor vorsichtig nach unten springen.



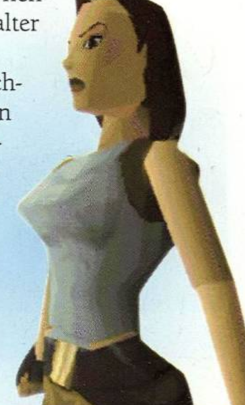
Schon ein Treffer mit der Axt genügt, um Lara aus dem Spiel zu werfen

Durch mittleren Zugang gehen. Vorsichtig an Äxte herangehen und in dem Moment zu springen, wenn die Axt gerade den Gang passiert hat.
Hebel drücken. Lara landet im Wasser und taucht im Wasserbecken wieder auf. Wegen des Bären wieder abtauchen und anderes Becken suchen.

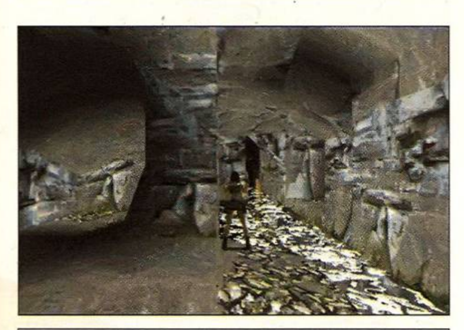


Der Bär ist ein ernstzunehmender Gegner

Treppe nach oben gehen und Schalter betätigen. Nach unten springen und Bär töten.
In dem seitlichen Arkadengang den Aufgang nehmen, oben den Schalter benutzen.
Unten an dem Durchgang den Götzen in die Wandmulde legen. Und schon öffnet sich in der Sackgasse eine geheime Tür: der Levelausgang.



Level 3: Das verlorene Tal


Hier muß Lara flußaufwärts. Wenn sie ins Wasser stürzt, landet sie in einem Becken unterhalb eines Wasserfalls

Lara gelangt in ein weitläufiges Höhlensystem mit einem Wasserlauf. Von oben den Wolf in der zweiten Höhle rechts erledigen. Unten in dem Seitengang die Wölfe beseitigen.
Wieder nach oben klettern. Ganz nach oben bis zur Wand gehen und dort ans Wasser. Von dort aus zum gegenüberliegenden Ufer auf ein Plateau springen. Nach schräg rechts zu weiterem Plateau springen. Sturz ins Wasser vermeiden, denn die Strömung reißt Lara zum Wasserfall.

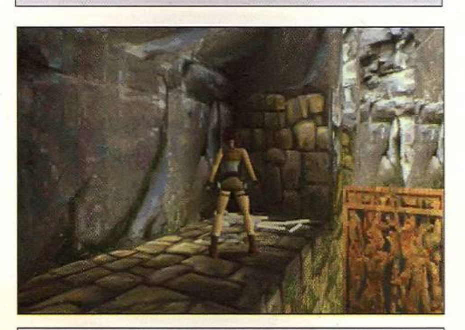

Die Überquerung des Flusses ist wegen der reißenden Strömung sehr schwierig

Mit Anlauf hinüber zur anderen Seite springen auf höheres Plateau. Schwieriger Sprung!


Die Zahnräder sind der Schlüssel zu diesem Level

Brücke hinauf gehen und über Hängebrücke auf die Felsterrasse wechseln. Rechts am Rand auf einen niedrigeren Sockel springen und von dort auf einen Gehsteig an einem trockengelegten Kanal. Auf der anderen Seite bei dem Skelett die Schrotflinte mitnehmen.


Die fehlenden Zahnräder findet Lara im verlorenen Tal


Die Schrotflinte erweist sich später als sehr nützlich

Wieder zur Felsterrasse klettern und in den Fluß springen. Die Strömung bringt sie in die untere Höhle. In den Seitengang gehen. Dort an einem Vorsprung nach oben klettern bis zu einem Durchgang. Im verlorenen Tal zum Boden springen. Die beiden Raptoren mit den Pistolen erledigen.


Diesen Abschnitt sollte Lara genau untersuchen, denn nur so findet sie ins Tal


Dieser Weg führt in das verlorene Tal

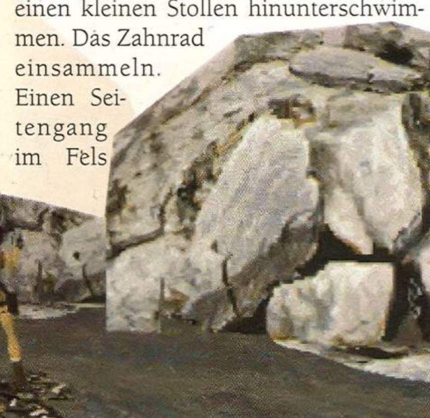
Weiter ins Tal gehen, auf zerstörte Brücke zu. Den Tyrannosaurus Rex mit der Schrotflinte beschießen. Weglaufen, wenn er zu nahe kommt, Abstand gewinnen und wieder umdrehen, weiterfeuern, zur Not mit den Pistolen. Rechts von einem Wasserfall, der aus einer dreieckigen Öffnung fließt, in einer etwas höher gelegenen Felsöffnung,


Der Raptor ist nicht besonders robust, aber dafür recht schnell

ist eine Schachtel mit Patronen für die Schrotflinte zu finden. Ansonsten muß Lara noch mit etwa drei bis vier Raptoren im Tal rechnen, bevor sie sich überall gefahrlos umsehen kann.


Das verlorene Tal birgt einige prähistorische Gefahren

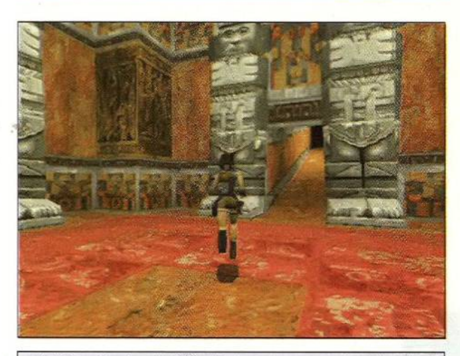
Den Tempel ganz am Ende des Tals betreten. Dort ins Wasser hinabtauchen und einen kleinen Stollen hinunterschwimmen. Das Zahnrad einsammeln. Einen Seitengang im Fels



in der Nähe des Startpunktes aufsuchen und bei dem Teich an den Vorsprüngen bis ganz nach oben zu einer Nische klettern, das zweite Zahnrad einstecken. Nach draußen zum Tempel gehen und links in den hellen Durchgang klettern. Mit Anlauf über die zerstörte Hängebrücke springen. Dort ist das letzte Zahnrad. Das Tal wieder verlassen und in die obere Höhle zurückkehren. Dort die Felsterrasse mit den Zahnrädern aufsuchen. Die gefundenen Zahnräder an den freien Stellen einsetzen, dann links den Hebel ziehen. Rechts hinabklettern und durch den gefluteten Kanal bis in den hinteren Raum schwimmen, dort durch die Deckenluke auftauchen. In der Höhle durch den See zu einem Felsgang schwimmen. Hier verbirgt sich der Ausgang dieses Levels.

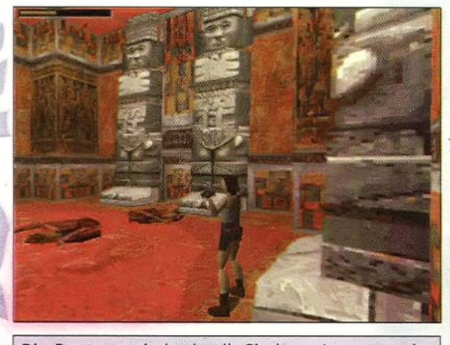
TOMB RAIDER

Level 4: Das Grab von Qualopec



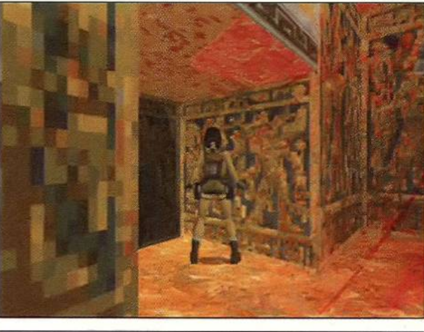
Gleich rollt der Heldin ein großer Steinbrocken entgegen

Dem Tunnel bis in eine Vorkammer des Grabmals folgen.
Die Schräge nach oben gehen. Lara rollt ein gewaltiger Stein entgegen. Sie dreht sich um und läuft wieder hinaus und springt zur Seite.
Links neben dem Eingang befindet sich in einer Nische ein Hebel, der eine verborgene Tür zur Linken öffnet. Dahinter lauern zwei Raptoren.



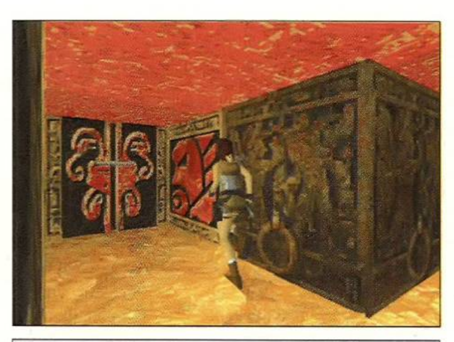
Die Raptoren sind schnell. Sie kann Lara nur erledigen, wenn sie noch schneller ist.

In dem Raum dahinter durch die Tür auf der rechten Seite in eine kleine Kammer mit einem großen Steinquader gehen.



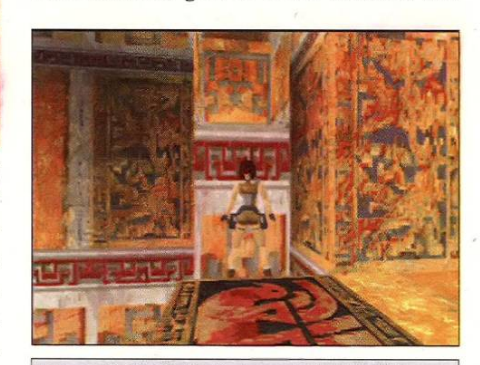
Der Block links wird in die Wand geschoben

Den Block in der Wand zweimal nach vorn schieben, dann nach links drehen und den nächsten Quader schieben, um weiter zu kommen. Über die brüchigen Bodenplatten zu einem Schalter laufen, der eines der drei Tore öffnet.

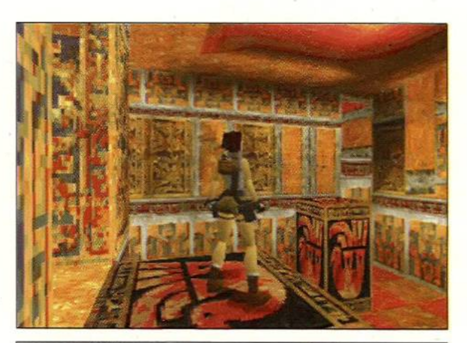


Hier kommt eine schwer auszumachende Grube, über die Lara zurückspringen muß

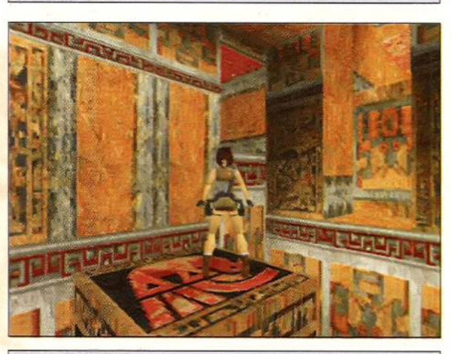
Die Bodenplatten sind weggebrochen, also muß Lara die Kluft jetzt überspringen, um zurück zu gelangen. Sie geht erst langsam bis an den Rand, bevor sie springt. Zurück im Kreuzgang die Tür rechts mit dem kreisförmigen Fries darüber betreten und zu der Nische mit dem Schalter am Ende des Ganges gehen. An den Schalter herantreten. Lara stürzt durch den Boden in die Tiefe. Sofort nach rechts in eine Ecke auf der Rampe laufen und die vier Wölfe ausschalten. Die Wand im Rücken verhindert, daß Lara von den Wölfen umkreist wird.
Nach oben steigen und den Steinquader in der Wand ziehen, erst in den Raum und schließlich zur Seite schieben.
Die Stufen der Passage hinaufklettern.
Lara fällt in eine Grube, in der ein Medkit liegt. Auf der anderen Seite hinausklettern, die Stufen hinaufsteigen und den Hebel betätigen.
Durch das Bodenloch in der Nische zurück in den Raum mit den Friesen über den Türen springen.
Den Zugang mit dem stilisierten Vogel betreten. Hier gibt es einen Schalter, der



Lara muß bis an die Kante vortreten, um diesen Sprung zu schaffen



Die Steinquader müssen mit Schaltern verschoben werden



Für den Sprung zum gegenüber liegenden Durchgang braucht Lara eventuell mehrere Versuche

einen Steinquader bewegt, auf dem der gleiche Vogel wie über der Tür zu sehen ist.
In dem neuen Raum zur linken Tür gehen. Die Stufen hinauf laufen zu dem weißen Sims rechts springen.
Zum Tunnel hochklettern, hindurchlaufen und auf Steinquader mit Vogelmotiv steigen. Sie springt über die Kluft und landet auf dem nächsten Steinquader.

Von hier aus muß sie in den Tunnel zur Linken, was extrem schwer ist, denn die Kluft ist sehr breit. Der Tunnel führt zu einem Schalter, der einen weiteren Vogelblock bewegt.
Zum Eingang des Tunnels zurückkehren und nach rechts an die Kante gehen. Nach unten zu Steinquader springen. Dort dreht sie sich um und springt auf den zweiten Block, dreht sich dort nach rechts und springt in die geöffnete Tür.
Der Schalter öffnet auch das letzte Tor. Diesen Ort kann Lara nur springend verlassen, jedenfalls wenn sie die Eisenspitzen unten meiden möchte.
Auf der schmalen Rampe bis zur Tür hinauf steigen. Dort den rechten Weg nehmen, den Raptor ausschalten.
Wieder in den Raum mit den Friesen über der Tür gehen und von dort aus in den ersten Raum des Levels. Die einst verschlossene Tür ist offen. Schnell durch die Pfeilfalle laufen. An der Treppe nach links wenden.

Direkt rechts neben der Pfeilschießscharte hinaufklettern.
Zwischen den Eisenspitzen langsam gehen. Dahinter ist ein Ausgang, aus dem Lara hinaus klettert. Die Stufen abwärts laufen und zur Kammer hinaufsteigen, in der sie das erste Teil des Scion-Symbols findet.



An dieses Symbol möchte Lara heran

Den Wächter ausschalten, dann das Symbol nehmen.
So schnell wie möglich zum Haupteingang zurücklaufen und hinter den Steinbrocken stellen.
Ins Wasser springen. Larsson hindert sie am Auftauchen.



Larsson kämpft bis zum bitteren Ende

Lara taucht wieder ab und findet am Grund des Gewässers einen kleinen Tunnel. Dort gibt es Munition und ein Medkit. Lara schwimmt zurück und wendet sich der Nische links zu. Dort klettert sie an Land und erledigt Larsson von dort. Letzteres sorgt auch dafür, daß dieser Level als beendet betrachtet werden darf.

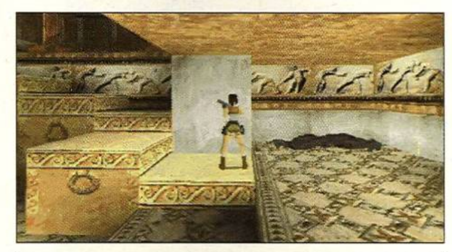
Level 5: St. Francis' Folly

Rechts die Wand hinaufklettern. Dort bis ans Ende gehen und die beiden Löwen erledigen.
Anschließend zu dem Steinblock mit dem Hufeisensymbol davor gehen. Den Stein über das Symbol ziehen. Dadurch öffnet sich eine Tür weiter oben.
Jetzt den Block zweimal vorwärts schieben. So öffnet sich eine Tür auf der Bodenebene.



Dieser Quader erfüllt gleich mehrere Funktionen

Den Block noch einmal schieben, um später darauf steigen zu können.
Durch die Tür gehen und die zwei Gorillas ausschalten.



Die Gorillas haben sich unfreiwillig in der Ecke abgelegt

Den Hebel gegenüber der Tür benutzen, dann nach rechts zu der Treppe gehen. Oberhalb der Treppe ist noch ein Schalter, der eine Tür öffnet.
Im Hauptraum den Angreifer beschießen, bis er flieht.



Die Treppe führt zu einem Schalter, der Lara wieder ein Stück weiterbringt

Den Steinquader beim Hufeisen hochsteigen. Von hier aus zur nächsten Säule springen, von der aus weiter von Säule zu Säule bis ganz nach oben. Jetzt weiter zu dem Wandvorsprung und da nach links, bis Lara die Tür erreicht.



Auf den Sockeln kommt Lara bis unter die Decke der großen Halle

Ein Stück die Halle hinuntergehen, bis sie von allein abwärtsschlittert.



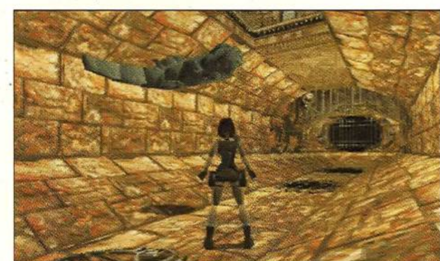
Der Sims ist immer wieder durchbrochen, und das Vorankommen ist mühsam

Am Ende landet sie auf einem schmalen, abfallenden Sims. Von hier aus muß sie ohne Verzögerung hinüber zu dem Durchgang springen und sich dort festhalten. Zwar fällt sie nur ins Wasser, wenn der Sprung mißlingt, aber dort ist ein Krokodil. Die einzige Hoffnung besteht darin, so schnell wie möglich zur nächsten Deckenöffnung zu schwimmen und das Krokodil zu beschießen, wenn es unten unter der Öffnung schwimmt.
Das Krokodil vom Ufer aus erledigen.



Lara muß eine Weile warten, bis das Krokodil oft genug unter der Öffnung durchgeschwommen ist

Unter Wasser sind insgesamt zwei Öffnungen in der Decke, die Lara nur schwimmend erreichen kann. In der einen sind Extras, in der anderen ein Schalter, der das Wasser abläßt.



Kleiner Fehler: Obwohl kein Wasser mehr da ist, 'schwebt' das tote Krokodil unter der Decke

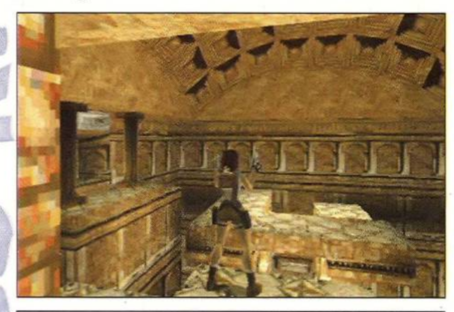
Bis zum Ende des Tunnels zu einem neuen Raum gehen. Hinüber zum Sims in der Mitte springen, Fledermäuse abschießen. Weiter rechts zu tieferer Ebene springen, von dort aus weiter bis zum Boden. Der Hebel öffnet die Tür des Thor. So schnell es geht nach rechts auf eine graue Bodenplatte springen, wodurch sich eine geheime Tür öffnet.

TOMB RAIDER



Meistens ist Lara in diesem Spiel ziemlich schnell unterwegs

Die Tür bleibt nur kurze Zeit geöffnet! Nach rechts laufen, die Kante hinunter, unten abrollen und weiterlaufen. Die nächste Kante hinunter und im Abrollen die beiden ankommenden Fledermäuse erledigen.



Und noch ein Sims...

Von der nächsten Kante springen und zu der geheimen Tür laufen.
Nach dem Verlassen des Raumes den Hebel benutzen, um die Atlas-Tür zu öffnen. Die Stufen hinaufklettern und zum nächsten Sims springen, daran hochziehen. Jetzt zurück zum ersten Sims und diesen etwa bis zur Hälfte begehen. Von dort zur mittleren Ebene springen und sich hochziehen. Um die nächste Ecke links betätigt sie den Hebel, der die Neptun-Tür öffnet. Umdrehen und hinüber zur Treppe springen. Dort umwenden und hinauf zu einem höheren Plateau springen.
Durch die Tür des Thor auf der linken Seite gehen. Dem Steinkreis am Boden nähern. Die Feuerfrequenz der Plasmasphäre beobachten und einen günstigen Moment wählen, um den Raum zu durchqueren.
In der nächsten Kammer auf eine der Markierungen treten und lauschen. In dem Moment, wenn ein brechendes Geräusch ertönt, schnell zurückspringen.
Im nächsten Augenblick kracht der Hammer auf den Boden. Nicht von der Stelle rühren! Schließlich stürzen einige Steinblöcke auf den Boden. Den nächsten Block bis an die Wand nahe dem Kopf des Hammers schieben. Auf einen höher gelegenen Sims klettern. Dort einen weiteren Block so bewegen.
Auf die noch höhere Ebene klettern, von da aus auf den Sims links springen.
Den kleinen Raum betreten, den Schlüssel des Thor mitnehmen. Den Raum wieder verlassen, zurückspringen und hinabklettern. Durch den Raum mit der Plasmasphäre laufen und diesen Bereich durch die Thortür verlassen.
An der Kante bewegt sie sich nach links und springt auf einen Sims, der sich etwas von den anderen unterscheidet.
Der Abenteurer, der schon einmal vor Lara Reißaus nahm, ist wieder da. Sie entzieht sich dem Gefecht, indem sie auf eine schmale Mauerkante zur Rechten springt. Umdrehen und zu dem mittleren Sims springen. Die Stufen hinaufsteigen und den Hebel benutzen, der die Damokles-Tür öffnet. Die weiteren Stufen hinauf und durch die Atlas-Tür gehen.
Den Gorilla erledigen. Den Raum durch das gegenüberliegende Tor wieder verlassen. Den Hügel ersteigen, ein fetter Steinbrocken kommt entgegen. Umdrehen und wegrennen. Kurz vor dem Loch umdrehen, rückwärts in die Grube springen und an der Kante der Grube festhalten.
Wieder hochziehen den Berg hinaufklettern. Etwa auf halbem Weg hinüber zur linken Seite auf einen Sims springen.
Noch einen Sprung höher machen und den Atlas-Schlüssel nehmen. Damit zur Atlas-Tür gehen.
Hinter der Atlas-Tür die höchste erkennbare Stufe erklimmen und auf die nächste Ebene wechseln. Von dort aus hinüber nach links auf die Stufen. Bis zur höchsten Stufe klettern, dann auf den mittleren Mauervorsprung wechseln und auf der anderen Seite durch die Neptun-Tür in einen neuen Bereich gehen.
Ins Wasser springen. Stromaufwärts und nach links schwimmen, um dort einen schmalen Tunnel zu erreichen. Am Ende des Tunnels den Hebel bedienen, dann in den Haupttunnel zurück. Nach vorn schwimmen und den Neptun-Schlüssel nehmen. Um auf die andere Seite der Passage zu gelangen, muß sie tauchen. Mit dem Auftauchen beeilen, denn die Luft ist knapp. Aus dem Wasser steigen und durch die Neptun-Tür gehen. Auf den mittleren Mauervorsprung springen, dann abwärts zum Vorsprung gegenüber den Sandsteintreppen klettern. Dort hinüber springen. Vor der Damokles-Tür das Medkit einsammeln, dann eintreten. Die Schwerter sind momentan nicht gefährlich. Aus dem nächsten Raum den Damokles-Schlüssel holen. Auf dem Rückweg fangen die Schwerter an herabzufallen und drohen Lara zu treffen. Hier braucht sie ein gutes Auge und ein sensibles Gehör. Zuerst beobachtet sie die Schatten und hört dann auf die Fallgeräusche. Bei langsamer Vorwärtsbewegung sollte es möglich sein, rechtzeitig zu stoppen, sobald ein Schwert den Halt verliert.
Draußen auf den nächst tieferen Mauersims und Richtung Boden klettern. Dort die zwei Pumas erledigen und den Abenteurer beschießen, bis er flieht. Zur Tür gehen. Jeder Schlüssel muß einmal in jedem Schloß gedreht werden, damit die Tür aufgeht und dieser Level geschafft ist.

In diesem Freizeitdreß hat die Heldin optimale Bewegungsfreiheit

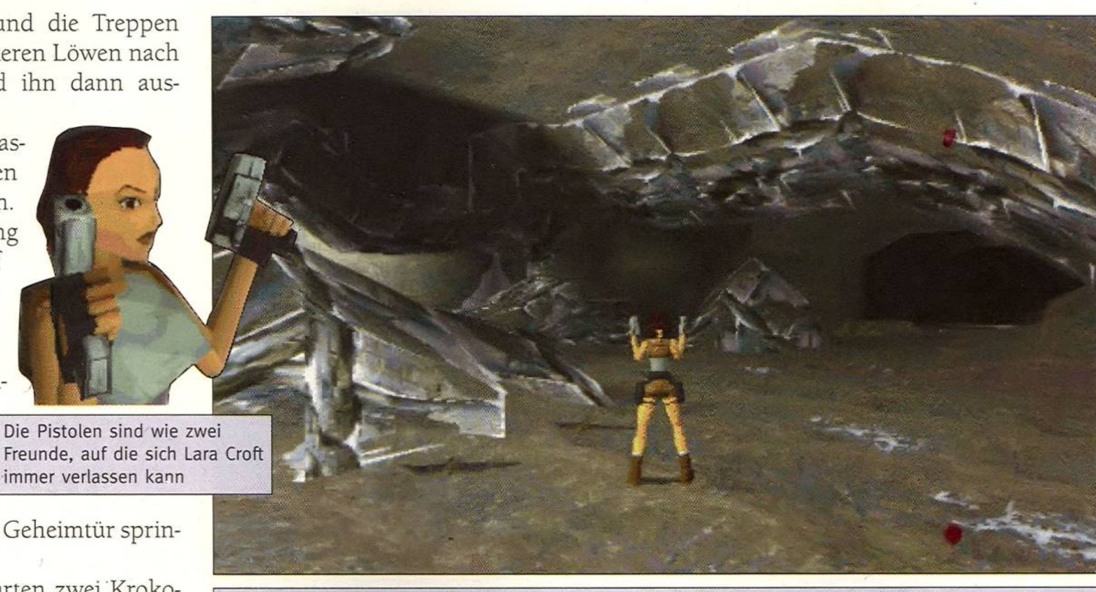
Level 6: Das Kolosseum

Ins Wasser tauchen. Sobald das Krokodil sie gesehen hat, klettert Lara schnell aus dem Wasser aufs Trockene und erledigt das Reptil aus sicherer Entfernung.
Hinüberschwimmen und hinten aus dem Wasser steigen. Dort die zwei Löwen ausschalten.

Den Tempel betreten und die Treppen hochsteigen. Einem weiteren Löwen nach hinten ausweichen und ihn dann ausschalten.

Den Tempel wieder verlassen und auf der linken Seite hinunter gehen. Dort einen Felsvorsprung hinaufklettern und auf das Dach des Tempels springen. Auf einen Steinblock klettern. Von dort aus zum nächsten Dachvorsprung springen und darauf den Tempel umrunden. Am Ende des Weges diagonal zu einer Geheimtür springen und hineingehen.

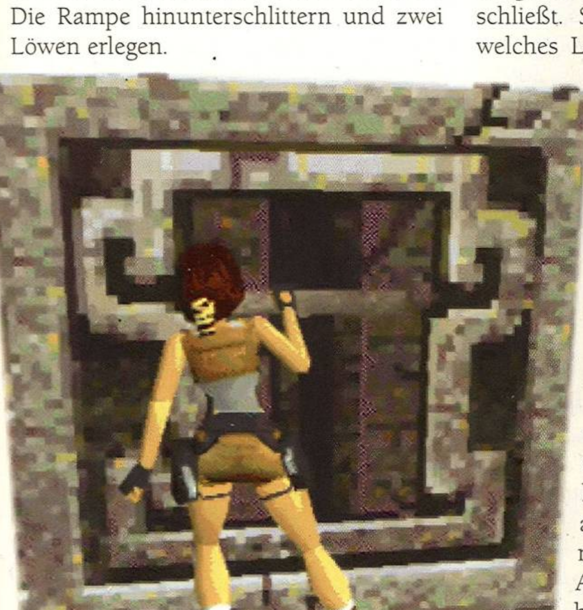
Die Pistolen sind wie zwei Freunde, auf die sich Lara Croft immer verlassen kann



Fledermäuse sind eigentlich harmlose Gegner, aber wehe, man läßt sie zu nah heran...

Am Ende der Grube warten zwei Krokodile. Über die Rampe kommt Lara wieder heraus und begibt sich zur nächsten Wand, springt hoch und hält sich an einer Spalte fest. Sie hangelt sich nach rechts, bis sie hochklettern kann. Hier gibt es Munition. Anschließend kehrt sie zur Spalte zurück und hangelt sich wieder vorsichtig abwärts und dann nach rechts, bis sie über dem Felsvorsprung ist. Dort läuft sie die Rampe hinauf und dann den Tunnel hinab, bis sie sich durch ein Loch fallen lassen und den Tempel betreten kann. Das Kolosseum auf der rechten Seite betreten und den Löwen, den Gorilla und den Puma erledigen. Den Abenteurer vertreiben.

In die Grube links springen und auf der anderen Seite wieder herausklettern. Dort die Tür in der hinteren Ecke benutzen. Die Rampe hinunterschlittern und zwei Löwen erlegen.



Die meisten Mechanismen werden durch Schalter und Hebel ausgelöst

Der Schalter an einer weiter entfernten Wand öffnet die Tür zum Kolosseum. Der Schalter in der Nähe öffnet den Zugang zu der Tür gleich daneben. Diesen Gang hinuntergehen und in die Grube springen.

Die vier Pumas am oberen Rand töten, indem Lara immer wieder hochspringt und im Zenith des Sprungs auf sie schießt. Wenn sie so ein oder zwei erledigt hat, kann sie herausklettern und die anderen beiden oben erledigen. Zum Felsen gehen und die Rampe hinunterrutschen.

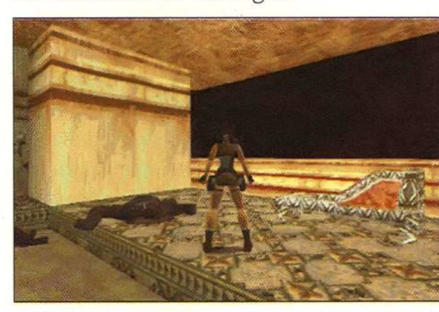
Bis an das Ende des Raums gehen, nach rechts drehen und auf die graue Bodenfliese treten. Aus dem rechten Tor ein Medkit holen. Anschließend zurück auf die graue Bodenfliese, sobald sich das Tor schließt. So öffnet sich das linke Tor, welches Lara durchquert, um dort den Schalter zu benutzen.

Schnell um die Ecke laufen und das rechte Tor betreten, dann durch das zweite Tor rennen, das mit einer Zeituhr versehen ist, und hier den Schalter betätigen. So öffnet sich die weiße Tür in der Kammer.

Die Schräge hinunter bis zu den Eisenspitzen gehen. Durch die Tür laufen und die Mauervorsprünge hinaufklettern, bis auf das Kolosseum. Dort nach links drehen, die Rampe hinaufklettern und dem Sims nach rechts folgen.

Anschließend zurück die Felsen hinab zum Sims und so weit entfernt von der Grube wie möglich Position beziehen, Blickrichtung auf die steinerne Rutsche links neben dem Eingang des Kolosseums. Jetzt zu der Rutsche springen und die Felsen hinaufklettern.

Auf der Ebene nach links drehen und auf den Felssims springen. Jetzt vorwärts und dann rechts entlang. Die beiden Gorillas im Schlafzimmer erledigen.



Im Schlafgemach werden zwei Gorillas zur Ruhe gebettet

In den nächsten Raum gehen. Den Block bewegen, bis dahinter ein Tunnel sichtbar und begehbar wird. Darin den Schalter benutzen.

Den Weg bis zur Steinrutsche zurückgehen und rückwärts hinunterrutschen. Jetzt dem Weg rechts herum um die Felsen folgen und dann nach links, zu einem Sims an der Ecke des Kolosseums. Dort hinauf, auch die Treppenstufen, dann nach rechts drehen.

Durch die Tür gehen und in Richtung des Lichts weitergehen. Die Tür schließt sich hinter ihr. Schnell in die nahe Grube springen, wenn der Steinbrocken auf die Tür zu walzt. Wieder herausklettern und hinüber auf die andere Seite springen.

Bis zum Schalter gehen, diesen benutzen. Durch die Tür um die nächste Ecke gehen. Den Flur entlang laufen, den Puma töten. Den Abenteurer vertreiben. Die Treppe hinauf und durch die Tür gehen bis zu dem erhellten Raum.

Rechts von der linken Säule aufstellen und von dort aus zur Wand gehen. Die Tür sollte sich jetzt auf der rechten Seite befinden. Vorwärtsrennen und auf den

TOMB RAIDER

Block springen, möglichst auf der rechten Seite landen. Sofort folgt ein Seitensprung nach rechts, dann ein Sprung nach hinten und einer nach links und dann vorwärts durch die Tür. Die Mag-num Pistolen auf jeden Fall mitnehmen!
Zum Mauersims zurückkehren, nach links drehen und hinüber zu dem Schalter springen, der eine neue Tür öffnet. Den Weg bis zum Boden fortsetzen, das Kolosseum verlassen und den nächsten Durchgang durchqueren.
Hier zu der gerade geöffneten Tür hinaufklettern und bis zum nächsten Raum schwimmen. Den Steinquader durch die Wand bis in die nächste Kammer schieben. Der Schalter öffnet eine Tür draußen bei der Steinrutsche. Den Block bewegen, bis Lara sich dahinter begeben und den rostigen Schlüssel nehmen kann. Durch den Tunnel zurück schwimmen und den dunklen Raum betreten. Dort durch die Tür rechts an der Wand des Kolosseums. Auf den Flur des Kolosseums gehen und dann zu dem Steinsims in der hinteren Ecke. Auf dem Weg den Gorilla erledigen. Dann an den Rand der Grube gehen, sich umdrehen und rückwärts hineinspringen und am Rand festhalten. Hier entlang hangeln, bis sich ihr Schatten zwischen den Eisenspitzen befindet. Erst dann fallen lassen.
Die Tür bei den Felsen betreten und ganz nach oben klettern, dann zu der Steinrutsche springen.
Zu der Schlafkammer gehen, dort den rostigen Schlüssel benutzen, um die Tür zu öffnen.

TOMB RAIDER



Ein rostiger Schlüssel öffnet dieses Tor

Hinter dieser Tür ins Wasser springen. Durch das erste Loch gelangt sie zu einem Raum mit einem Schalter. Diesen betätigen und den Tunnel hinab in den Levelausgang schwimmen.

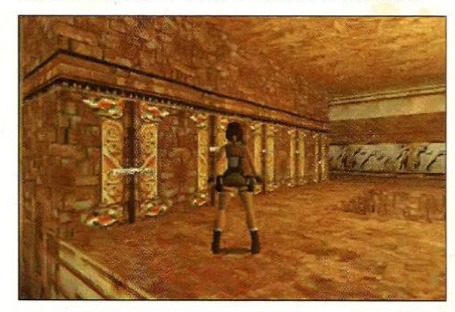
Level 7: Der Palast des Midas

An Land und zu dem Tunnel zwischen zwei Säulen gehen. Die zwei Gorillas ausschalten, danach weiterlaufen und durch die linke Tür in den nächsten Raum gehen. Dort warten noch drei Gorillas.



Die Gorillas sind furchterregend, aber nicht allzu schwer zu erledigen

Hinter der nächsten Tür den Schalter benutzen.
Durch den Tunnel zurückrennen und zwei weitere Gorillas erlegen.
Am Gewässer das Krokodil auf der linken Seite töten. Den Korridor entlang, nach rechts, die Treppe zunächst außer acht lassen und weiter bis zu einer Zwischenpassage. Dort nach rechts zu einer schmalen Spalte zwischen Wand und Klippe. Den Gorilla um die nächste Ecke töten. Umdrehen und nach rechts weiter, zwei Löwen beseitigen. Den Weg fortsetzen bis zu einer Wand, dort nach rechts drehen und drei Fledermäuse ausschalten. Jetzt zu der Treppe zurückkehren, die zuvor ignoriert wurde.
Dort hinauf, nach links in den nächsten Raum, wo drei weitere Gorillas warten. Am Ende des Raumes auf den orangefarbenen Sockel klettern. Umwenden und hinüber zum nächsten Sockel springen, von da aus auf den Mauervorsprung links. Dort nach rechts drehen und hinüber zum nächsten Sims springen, daran hochziehen. Mit neuer Munition zum Sockel zurückkehren. Mit mehreren Sprüngen die Reihe der Sockel abklappern. Auf dem letzten nach rechts drehen und auf ein Plateau springen, an dessen Rückwand sich fünf Schalter befinden.



Die fünf Schalter müssen richtig kombiniert werden

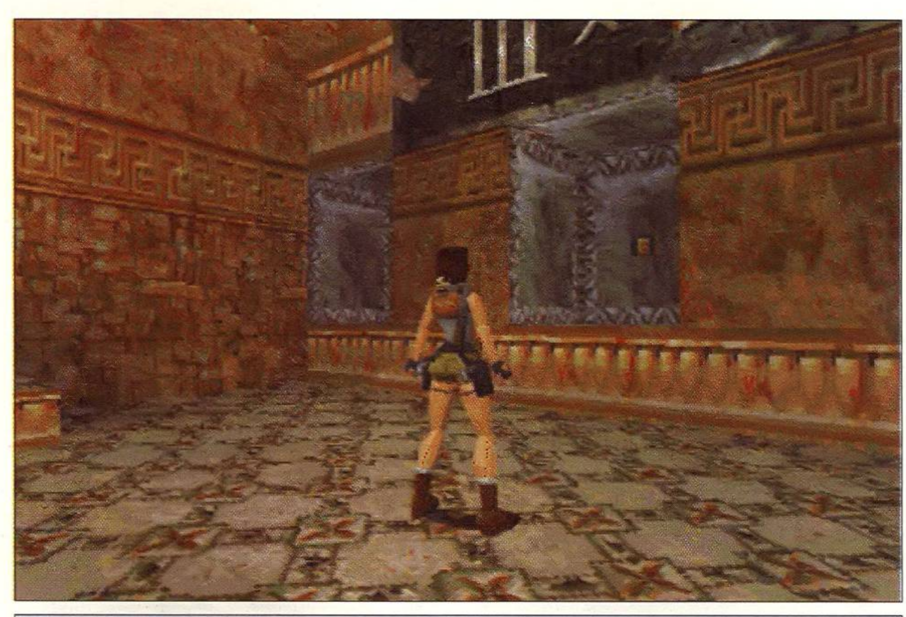
Den Hebel ganz links drücken, in die Grube springen und den Schalter benutzen, um ein Tor zu öffnen.
Durch das Tor laufen, nach links drehen und kurz darauf noch einmal in dieselbe Richtung, wo eine hell erleuchtete Tür ist. Den Fackelraum betreten. Von dem abgesenkten Teil des Bodens aus warten, bis die Fackeln ausgehen. Jetzt ganz schnell mit einer Reihe von Sprüngen die Fackeln passieren, ohne Feuer zu fangen. In dem Fall möglichst unverzüglich ins nahe gelegene Wasser springen.
An der hintersten Säule emporziehen, wenn sich die Flammen entzünden. Den Bleibarren einsammeln.
Zu den Treppen schwimmen, an Land den Gorilla töten. Durch das Tor gehen und zu der Wand mit den Schaltern klettern. Den zweiten Schalter von rechts und den mittleren benutzen. Der linke Hebel kommt wieder zurück in die Ausgangsposition.
Unten zurück durchs Tor und nach links gehen, wo zwischen einigen Säulen eine neue Tür zu sehen ist.
Dort in den Tunnel und rechts die Treppe hinunter. Den Steinquader aus der Wand ziehen, dann die Treppe zurück zu den nächsten, aufwärts führenden Stufen. Oben ist ein Raum mit vielen Säulen. Hier nach rechts zu einem dunklen Fleck springen, dann weiter zur mittleren Säule und anschließend auf die linke Seite der sandigen Vorwölbung. Von dort noch einmal nach links, durch die Tür und nach oben.
Nach dem Gefecht hier den Raum durchqueren, in das Wasserbecken springen und dem Graben folgen. Am Ende des Grabens aus dem Wasser steigen und die Felsen auf der rechten Seite hinauf.
Sobald es nicht mehr weiter geht, zweimal direkt hintereinander nach vorn springen. Zurück ins Wasser und nach links, dort wieder an Land gehen. Auf das quer verlaufende Gesims klettern und zu einer Ecke gehen, in der ein Medkit liegt.
Weiter unten sind weitere Extras. Die Grube wieder verlassen, den Gorilla erledigen. Zum Hauptalkoven zurück, von da aus zu einem Vorsprung springen. Den schmalen Tritt entlang rennen und zwei weitere Gorillas ausschalten, dann zum letzten Alkoven. Dort zur Wand drehen und zu dem Riß darin springen, festhalten, nach links hangeln und auf den Mauervorsprung hinunter. Hier umdrehen und hinüber zu der Tür springen.



Die Bodenplatten sind zerbrechlich

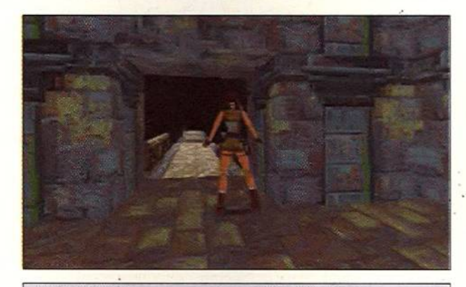
Dem Tunnel folgen, bis er eine sechseckige Form annimmt. Über die zerbrechlichen Platten zum Medkit, dann zurückspringen und aus dem Tunnel

herausklettern. Dort die lange Rutsche hinunterrutschen und abwärts bis zum Startraum klettern.
Auf dem Felsvorsprung den Puma abwehren. Den Vorsprung entlang bis zu der Tür auf der anderen Seite laufen. Dem Tunnel folgen, links in das Fenster und hinaus auf einen Mauervorsprung. Dort nach rechts drehen und mit Anlauf hinüber auf die andere Seite. Rechts weiter bis zu einem Wasserbecken, dieses durchqueren zum nächsten Raum. Im Becken ist ein Krokodil, das gemieden werden sollte. Aus dem Wasser und den Felsen hochklettern, vor der scher erkennbaren Spalte in acht nehmen.
Über die Spalte springen. Den Bleibarren einstecken. Jetzt auf den unten gelegenen Vorsprung und dort die Löwen erledigen. Die Stufen abwärts und in den Tunnel, nach links und in den Eingangsraum. Links weiter, wieder bis zu dem Plateau mit den fünf Schaltern. Jetzt den rechten Schalter benutzen und den zweiten Schalter von rechts wieder in seine ursprüngliche Position bringen. Wieder nach links unten, wo eine neue Tür mit einem mit Eisenspitzen gefüllten Korridor zu finden ist. Langsam zwischen den Spitzen hindurch und um die Rampe herumgehen, dort den Steinblock ziehen, bis sich ein verborgener Tunnel mit einem Schalter öffnet. Den Schalter benutzen, dann umkehren, zurück die Rampe und dann die Treppe hoch. Oben zur Ecke gehen und über die Eisenspitzen hinweg zu dem Sockel springen. Mit einigen Sprüngen den Raum durchqueren, beginnend mit dem Sockel rechts. Vom letzten Sockel aus in die Tür und gleich wieder zurück auf den Sockel springen. Den Gorilla erledigen. Den Raum betreten und den Bleibarren einsammeln. Zurück auf den Sockel und von dort hinab zu der Tür. Zu den fünf Schaltern zurück, den mittleren Hebel nach oben und den links außen nach unten, dann wieder in den Startraum mit dem Wasserbecken. Dort die Treppe abwärts und in den Garten. Die beiden Gorillas erlegen. Auf das Dach über die Mauer rechts klettern. Oben umdrehen und abwärts zur Kammer des Midas gehen. An der Steinhand die Bleibarren zu Gold verwandeln. An der rechten Seite des Midas-Steines hochklettern. Zum Garten zurück und zu der rechten Ecke nahe dem Tor. Jetzt seitwärts hinter den Baum gehen und dort den Hebel benutzen.
Durch das Tor gehen und nach oben bis zum ersten Klingenpaar. Warten, bis sich die Klingen schließen und in dem Moment hindurchspringen, wenn sie wieder beginnen sich zu öffnen. Den gleichen Weg zurück. Jetzt in den Raum mit der orangenen Säule, nach links zu der neuen Tür. Dahinter den Löwen abfertigen, dann die Stufen ersteigen und die Mauerkante betreten. Wieder unten am Fuß der Treppe geht es weiter durch eine Tür rechts.
Die drei Goldbarren gehören in die drei Mulden. Dadurch öffnet sich eine Tür, hinter der sich der Ausgang dieses Abschnitts verbirgt.

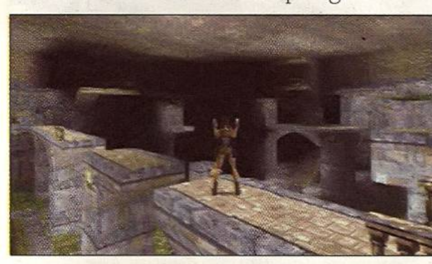

Hier sind drei Goldbarren einzubauen. Sie öffnen den Ausgang

Level 8: Die Zisterne

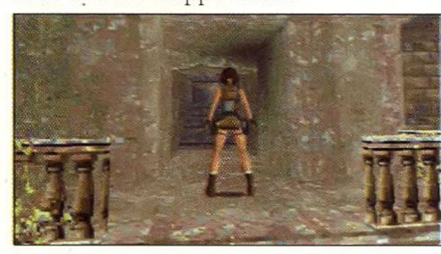
Unten abrollen und in den Gang hinein. Den Block in der Wand zweimal nach vorn und einmal nach rechts schieben.


Die Brücke führt in eine gewaltigen Raum, der größtenteils im Wasser liegt

Den Schalter betätigen, um an ein Medkit und an Ratten zu kommen. Wieder im vorigen Raum in das Loch hinabsteigen und hinaus zur Brücke laufen. Am Geländer vorbei, zum nächsten Brückenstück und dann zu der Säule rechts springen.


Die Säule ist weit und unten lauern die Krokodile

Springen und die Stufen hinunter. Auf der untersten Stufe nach rechts drehen, zu der Spalte springen und festhalten. Nach links hangeln bis über den Mauervorsprung, darauf fallen lassen. Wieder zurück zur nächsten erreichbaren Spalte, nach links hangeln und wieder nach oben klettern. Dort nach rechts und einige Etagen nach oben bis zu einem Vorsprung, auf dem sich ein rostiger Schlüssel befindet. Anschließend zum anderen Ende zurück und wieder abwärts. Dort vorsichtig an die Kante hängen, dann nach unten auf die Steine fallen lassen. Dort den Pfad hinab, anschließend zu dem Vorsprung auf der rechten Seite und die Treppe hinauf.


Gleich steht Lara wieder ihrem Verehrer gegenüber

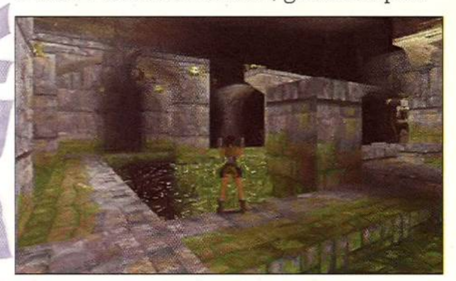
Den Abenteurer vertreiben. Anschließend rechts die Mauer hoch. Von dort aus zum nächsten Vorsprung nach rechts, an der Kante festhalten und hochziehen. Weiter nach rechts zum oberen Ende einer Schräge. Hier nach links und hinüber zu einem Plateau, festhalten und hochziehen.


Das Bodengitter hat eine verunsichernde Wirkung

TOMB RAIDER

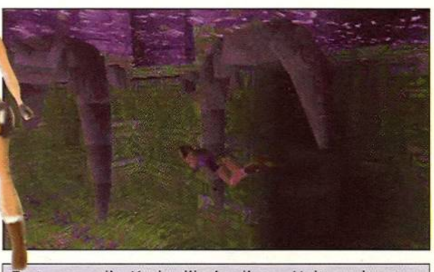


Wieder zurück, weiter zu einem anderen Vorsprung mit Munition. Von hier aus zu der Stelle unter ihr herunter. In die entgegengesetzte Richtung zu einem Mauervorsprung und von dort aus zu einem weiteren, wo wieder Munition und ein Medkit liegt. Anschließend vorsichtig zu dem Vorsprung unter ihr und die Schräge hinunter bis vor einen Raum, dort hinein und ins Wasser. Zum Tunnel schwimmen. Aus dem Wasser steigen und die Stufen hinauf, zum nächsten Mauerabsatz und weiter zum nächsten Vorsprung auf der linken Seite springen, daran hochziehen. Dort liegt ein rostiger Schlüssel. Weiter geradeaus gehen, an die Kante hängen, nach links hangeln und auf einen Mauerabsatz hinunter. Zu der Rampe laufen, hinabrutschen. Nächsten Rutsche, gleiches Spiel.



Krokodile erledigt Lara vom sicheren Ufer aus

Die Stufen an der Rampe hoch und zum Wasser schauen, dann nach rechts drehen und hinüber zur Brücke springen. Dort hinüber zur anderen Seite und die Wand hinauf, nach rechts und weiter nach oben zum höchsten Mauervorsprung. Die Stufen hinauf und zu dem Vorsprung mit dem Geländer. Dort nach rechts und zum nächsten Mauerabsatz, hier nach links und hinüber zu der Tür, mit einem der rostigen Schlüssel öffnen. Drinnen den Wandabsatz links hochklettern. Die beiden Gorillas erledigen. Zur nächsten Kante springen und den Verfolger verjagen. Auf die nächste Kante, dann weiter zum höchsten Mauerabsatz. Zum Alkoven drehen, zu dem Sockel oberhalb springen und daran festhalten. Nach rechts hangeln und auf den Mauerabsatz hinunter, dann durch das Loch auf der rechten Seite und vorwärts die Rampe hinab. Das Krokodil



Erst wenn die Krokodile in dieser Haltung herumschwimmen, ist es im Wasser ungefährlich

erledigen, dann auf das Postament. Von hier aus das zweite Krokodil ausschalten und eine der drei Passagen betreten, dann das dritte Reptil erschießen. In den Raum mit den toten Krokos zurückkehren. Die Wand über dem Postament hinauf und auf den Mauerabsatz. Mit Anlauf zum nächsten Absatz weiter zu der Mauerkante auf der rechten Seite. Ein paar Schritte weiter vorn auf den Absatz darunter herab. Dort an der Spalte festhalten und zu der weißen Tür hinüber hangeln. Den Schalter benutzen, hindurch gehen. Die Eisenspitzen überspringen. In der Grube durch das grüne Loch weiter. Hinunter zum Boden, durch die Tür und die Stufen an der goldenen Tür hinauf.

Der Kompaß soll die Orientierung erleichtern, aber in der Praxis taugt er nicht viel

In Richtung Wand schauen, auf den Mauervorsprung springen, nach rechts drehen und den nächsten Vorsprung hinauf. Bis zum Ende laufen, nach rechts drehen und mit Anlauf zu dem Schalter hinüber springen, welcher die goldene Tür öffnet. Dorthin zurückkehren und den Raum betreten. Den silbernen Schlüssel mitnehmen. Schon erscheint Laras Verehrer. Ins Wasser springen, bis hinter die erste Öffnung schwimmen und weiter bis in den Raum mit der Brücke. Hier auf die Brücke springen und zu der Säule gehen, um dort hochzuklettern. Zu dem Mauerabsatz mit der Traverse springen und dort die Stufen hinauf zu dem Raum mit den Pfeifen. Mit dem Schalter die Ebene fluten. Anschließend zurück zu dem Raum mit der Brücke und ins Wasser. Ein Stück vorwärts und nach rechts schwimmen, bis zu dem schmalen Tunnel. Dort hinein und hindurch tauchen, bis von oben Licht einfällt. Auftauchen und den Schalter benutzen. Aus dem Wasser steigen, die Ratten töten und wieder abtauchen zu der eben geöffneten Tür. Den silbernen Schlüssel nehmen. Durch das eben geöffnete Tor in den nächsten Raum und aus dem Wasser steigen. Dort zur rechten Tür, diese mit dem zweiten rostigen Schlüssel öffnen und eintreten. Wieder ins Wasser zu einem kleinen Raum weiter unten, in welchem sich ein goldener Schlüssel befindet. Anschließend zurück zur Hauptkammer mit der Brücke und auftauchen. Vom Ufer aus das Krokodil töten. Danach wieder ins Wasser und zu den zwei Türen. Abwärts und nach rechts tauchen zu einem kleinen Tunnel mit Munition. Zurück an der Oberfläche bei der weißen Tür und zwei Bildern mit Widdern darauf aus dem Wasser steigen und die Stufen nach oben gehen. Die Bilder mit den Widdern sind bewegliche Steinblöcke. Den linken Block hineindrücken. In dem geheimen Raum hinter den Mauervorsprung gehen. Zurück auf die Rampe und dann vorwärts zum Mauerabsatz springen. Extras mitnehmen und den Raum wieder verlassen. Die nächsten beiden Türen mit silbernen Schlüsseln öffnen und den Raum betreten. Drinnen nach rechts und den Mauerabsatz hinauf. Hier zu dem oberen Mauervorsprung springen. Von dort zu dem Schloß in der Wand rechts. Gorilla um die nächste Ecke töten, dann goldenen Schlüssel in dem Schloß benutzen. Vorsichtig nach unten klettern und vor der Tür die beiden Löwen erlegen. Den großen Raum durchqueren. Den Block hinter dem Schalter zweimal ziehen, dann vier Längen von der Wand weg. Um den Block herum auf die andere Seite gehen und eine Länge weit schieben. Hinaufklettern und zu dem Mauerabsatz darüber springen. Mit den Extras auf den Boden zurück. Hinter dem Schalter in den Brunnen fallen lassen. Schreiend stürzt Lara den Weg zum Levelausgang hinab.

Level 9: Das Grab des Tihocan



Lara Auch an Land sind Krokodile nicht zu unterschätzenzunächst den Spuren der Wölfe

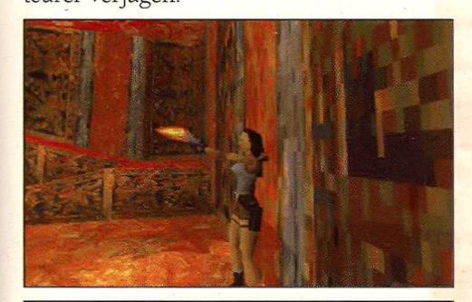
Die Passage hinunter, bis zu nach oben und unten führendem Tunnel. Nach unten durch den Tunnel, Schalter benutzen. Dann nach oben und aus dem Wasser. Schalter benutzen, Halle verlassen.



In diesem Raum will Lara ziemlich hoch hinaus

Das Krokodil töten, dann die Stufen hinauf. Hinüber zum nächsten Mauerabsatz. Dort auf den Absatz links und diesen

hinunterlaufen. Zu Mauerabsatz in der gegenüber liegenden Ecke springen. In den Alkoven klettern und Schalter benutzen. Zu dem Tunnel schwimmen, der sich geöffnet hat. Danach wieder nach oben schwimmen und auf den weißen Steinquader klettern. Von dort aus in den Tunnel. Abwärts und geradeaus tauchen, Schalter betätigen. An Wasseroberfläche Luft holen und mit der Strömung tauchen. Am Ende aus dem Wasser steigen, den Steinquader aus der Wand zum Wasser ziehen. Hinaufklettern, zu dem Mauervorsprung springen, darauf umdrehen und hinüber zu dem breiten Absatz. Von dort aus in die Dunkelheit rechts springen. An der rechten Seite hoch, umdrehen und weiter klettern. Von der Spitze der Säule auf den Mauerabsatz davor. Den Abenteurer verjagen.



Auch die menschlichen Gegner verstehen nur die eine Sprache

Zu der schwingenden Axt gehen. Dahinter ist Munition. Zur Spitze der Säule zurück, zu der Tür links hinüberspringen. Abenteurer verteiben. Die Halle hinunter und springend und rennend die Falle passieren. Krokodil in Grube erlegen. In die Grube hinablassen. Die Stufen hinunter. Umschauen, die drei verborgenen Bodenplatten beachten. Ein Tritt auf jede davon öffnet eine Tür. Eintreten und umdrehen. Von dort nach links springen. Den Raum zur Treppe hin verlassen und zurück auf die Säule. Von hier aus zu der Tür mit der schwingenden Axt und auf die andere Seite zu der Tür dahinter. Dort die Treppe hinunter, rückwärts von der Kante springen und festzuhalten, nach rechts hangeln und in Tunnel klettern, Schalter benutzen. Ins Wasser und zu der Stufe entlang der Wand. In das hintere Gewässer wechseln. In den nächsten Raum schwimmen, an Land gehen und Puma erledigen. In den Tunnel und Hebel benutzen. Zwei Gorillas in neuem Raum erledigen. Nach oben klettern. Zu Felsriß links springen und festhalten. Nach rechts hangeln und zum Tor klettern. Goldenen Schlüssel nehmen, zu totem Puma zurück. Dort in den Tunnel und goldenen Schlüssel benutzen. Über die Blöcke zu einer Tür springen. Dahinter in den Raum links mit der Schrift auf dem Fußboden. Quader aus der Wand ziehen bis auf die Schrift. Gorilla erlegen. Steinblock bis auf die Schrift bei der Tür ziehen. Gorilla töten. Auf Quader klettern und zu der Tür weiter oben springen. Durch die Falle laufen, rostigen Schlüssel nehmen, wieder in den Hauptraum zurück. Block von dem Mauervorsprung wegschieben und von der anderen Seite aus auf die Schrift. Block auf die letzte Inschrift schieben. Zur neuen Tür gehen. Das Medkit liegen lassen! Geradeaus durch, nach oben und rostigen Schlüssel nehmen. Auf dem Rückweg das Medkit mitnehmen. Im Hauptraum die beiden Schlüssel an der Tür mit den beiden Schlössern benutzen. In dem Raum rechts neben die Rampe springen. Nach oben zu einer geheimen Passage springen. Von dort weiter über zerbrechliche Bodenplatten: Die erste Bodenplatte liegt rechts. Erst nach rechts springen, dann nach vorn, dreimal nach rechts, einmal nach hinten und einmal nach rechts. Aus dem Raum Uzi mitnehmen und zurück zur Rampe. Ins Wasser rutschen und durch den Tunnel bis zu Mauervorsprung. Hochklettern, Krokodil erlegen. Tunnel betreten und alle Vorsprünge hinauf bis zur Spitze. Dann hinunter rutschen zu Mauervorsprung im Sand. Von dort aus die Rampe rechts hinunter und zu dem Mauerabsatz springen. Dort nach oben und Schalter benutzen. Tauchen zum nächsten Raum. Unter den Tempel schwimmen, zu verstecktem Tunnel auf der Rückseite. Drinnen auftauchen und Schalter benutzen. Wieder hinaus und Wasser links vom Tempel verlassen. Die 'Statue' erledigen. Danach in den Tempel. Den Abenteurer ausschalten. Goldenen Schlüssel und Scion-Artefakt mitnehmen. Mit goldenem Schlüssel die Tür öffnen. Dies ist der Levelausgang.

Level 10: Die Stadt Khamoon

In Grube springen.



Das Leben einer Abenteurerin ist harte Arbeit, aber Lara erfüllt sie mit wahrer Grazie

Links in den Tunnel. Schalter benutzen. Durch die neue Tür und Steinquader dreimal ziehen. Auf den Steinquader und hinter den zweiten Block steigen. Diesen einmal schieben, zu dessen Seite gehen



Bei 'Wetten daß?' hätte diese Nummer beste Chancen

und so weit wie möglich ziehen. Dann an die Wand schieben. Zu dem Block in der Ecke, zu dem Mauerriß springen und nach rechts hangeln bis in eine Höhle.



An der Spalte hangelt sich Lara so weit nach rechts, daß sie nach oben klettern kann

Panther vom Eingang aus erlegen, dann nach links und hinaufklettern. Zurück auf den Boden und hinab zur Sphinx, Panther-Mumie ausschalten. Ins Wasser springen.



Die Sphinx birgt manche Geheimnisse

Zwischen Palmen aus dem Wasser und auf Mauerabsatz steigen. Von dort hinüber zu der Säule links. Ins Wasserbecken und an der linken Pfote der Sphinx wieder heraus.



Wenn Lara unterhalb des Kinns vorsichtig links herumklettert, findet sie einen Schlüssel

Hinauf bis zum Kinn, vorsichtig links herum bis zu Tunnel im Nacken. Saphir-Schlüssel nehmen. Block zwischen den Beinen der Sphinx herausziehen, in den Tunnel dahinter gehen. Mit Saphir-Schlüssel Tür öffnen. Passage nach unten, den Raum betreten und nach rechts oben.

TOMB RAIDER


Der Schlüssel öffnet die Tür im Herzen der Sphinx

Von dort auf den nächsten Absatz und unten Panther erlegen. Zu dem Mauervorsprung entlang der entfernten Wand springen. Die rechte Passage hinunter, Panther abschießen. Passage unter der Brücke entlang. Krokodil töten. An die Kante hängen und in der Nähe des Phoenix nach unten. Raum betreten, dem Steinbrocken ausweichen. Zu Brocken gehen, nach rechts und die Anhöhe hinauf zu dunklem Durchgang. Dort die Mauerkanten hinauf. In der Ecke tauchen. Unten Schalter benutzen, schnell wieder auftauchen. Krokodil von der Wasserkante aus erledigen. Zu der Mauerkante unterhalb des Tores hinauf. Den Block zweimal schieben, hinaufsteigen und zu der Kante unter der Tür springen. Die Stufen nach oben. Hinauf in den Tunnel, Schalter benutzen. Zur goldenen Brücke im vorigen Raum, wieder zum Block und diesen in seine ursprüngliche Position schieben. Dann einmal in Richtung Wasser ziehen, auf die gegenüberliegende Seite gehen und einmal schieben. Auf den Block steigen und hinüber auf die Mauerkante mit dem Quader springen. Schalter betätigen. In dem neuen Raum Katzen-Mumie töten und Schalter benutzen. Zum Mauerabsatz zurück und den Block zweimal ziehen. Zur goldenen Brücke springen. Zu der Luke hinauf und nach oben. Schalter benutzen. Zur linken Mauerkante springen. Dort nach rechts zu dem Felsvorsprung. Die Rutsche hinab nach links und zu der Pfote auf der rechten Seite. Von der Pfote aus zu dem grünen Vorsprung links. Auf die Rampe und zu dem Vorsprung oberhalb. Das Krokodil weiter unten erledigen, zur Rampe herunterspringen und zur Katzen-Statue. Vorsichtig zum grünen Vorsprung hinunter und dann vorsichtig zum Boden. Durch die stufenlose Tür, Munition einsammeln, umdrehen und in das Loch springen. Panther in der Dunkelheit unten erledigen. Munition in den Ecken einsammeln, das Licht aus lassen. Nach unten in die Dunkelheit springen, zwei weitere Panther töten. Zu der erhellten Passage und das Medkit mitnehmen. Wieder auf die Brücke und in die beleuchtete Passage in der Nähe. Am Ende des Tunnels Katzen-Mumie ausschalten. In den nächsten Raum und in den Tunnel auf der rechten Seite bis zum nächsten Raum. Dort auf die Säule, den Saphir-Schlüssel einsammeln. Den Berg hinauf und durch die Tür. Drei Sprünge weiter machen. Von hier aus zu dem Absatz links, dort nach oben und den Schalter benutzen. Zum Eingang zurück und vorsichtig auf die lange Schräge hinab. Ein Stück nach unten rutschen bis zu Schräge rechts, dort bis zu einem Raum hinauf, der verschlossen ist. Saphir-Schlüssel benutzen. Level verlassen.

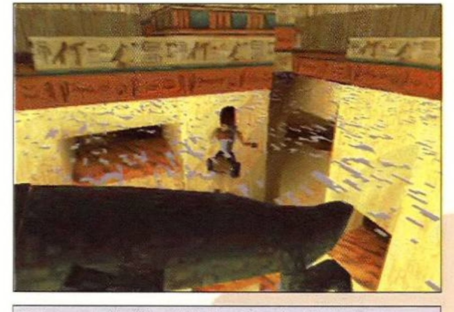
Level 11: Der Obelisk von Khamoon


Viel Sand und trotzdem keine Karibik

Durch die Tür, dann nach links oben und in Tunnel links. Zu dem Raum mit vier Säulen gehen. Zu Säule rechts, den Block dreimal ziehen und dann unter die Tür schieben. Den geöffneten Tunnel betreten und Panther töten.


Hinter den unteren Blöcken verbergen sich Passagen

Zu den Säulen zurück, bei der linken den Block nach links schieben, zum Alkoven dahinter gehen.


Schon wieder eine bissige Handtasche

Dort ins Wasser und durch die Tunnel schwimmen. Das Krokodil vom Ufer aus töten.
Unter Wasser Saphir-Schlüssel einsammeln. Zurück in den Raum mit den Säulen und zu der Tür in der Ecke rechts von der höher gelegenen Tür.


Diese Kammer ist ringsum von Wasser umgeben, in welchem auch einiges zu finden ist


Während die Mumien explodieren, wenn sie erledigt sind, bleiben die anderen Gegner än Ort und Stelle

Den Saphir-Schlüssel benutzen, nach oben klettern und durch die goldene Tür. Über die Treppe und Panther-Mumie ausschalten. Schalter in der linken Ecke benutzen. Nach links und über die Brücke, das Auge des Horus nehmen. In den Tunnel gegenüber der goldenen Tür.


Die goldene Tür ist gut über einen Steinquader zu erreichen, wenn dieser richtig postiert wurde

Die Rampe hinab und die beiden Panther töten. Dann die Stufen hinauf und von der obersten auf den Mauerabsatz. Umdrehen und zu dem Absatz in der Ecke, wieder umdrehen und zu dem Mauervorsprung oberhalb des ersten, daran hochziehen. Dort bis zum Ende gehen und hinüber zu der nächsten Kante, noch einmal umdrehen und zu dem höher gelegenen Absatz. Zur Ecke gehen, hinaufklettern, umwenden und weiter klettern, zu dem quer verlaufenden Absatz springen. Wieder zu dem Vorsprung in der Ecke. Jetzt nach links und auf den höchsten Absatz im Raum. Oberhalb der Treppen die Panther-Mumie abschießen. Die Treppen hinab und Schalter bei den Säulen benutzen. Vorsichtig in die Grube links hinab. Bis zum Boden des hohen Raumes schlittern und zu dem Alkoven rechts, dort Panther erlegen und Schalter betätigen. Zu der Tür gegenüber dem Alkoven gehen. Zurück im

Hauptraum die neuen Stufen hinauf, bis sich Lara auf eine tiefer gelegene Mauerkante hinablassen kann. Sie dreht sich um und betritt die Tür, springt hinüber zu dem Mauerabsatz und folgt diesem über eine Brücke zum Ankh. Zurück auf dem Weg durch die nächste Tür und dort den Schalter benutzen, dann hinab gehen. Unten in die neue Kammer links und die Treppen hinauf. Oben umdrehen und zu dem Mauerriß auf der rechten Seite. Bis über die Kante rechts hangeln und fallen lassen. Auf der anderen Seite sich vorsichtig auf eine andere Kante hinab, von da aus in die Kammer mit Hieroglyphen. Dort Schalter benutzen und wieder hinaus, die Stufen hinauf. Oben die Schalter benutzen. Durch die neue Tür und die Treppen hinunter, zwischen Säulen entlang zu einer Kante, mit Anlauf zu einem Sockel. Nach unten zum silbernen Gong springen. An der Kante rechts hinab und durch die Tür bei dem grünen Vorsprung. Die Stufen hinauf, an die Wand hängen und nach rechts hangeln, hochziehen. Dort umwenden und zu der Kante rechts, dort den Tunnel betreten. Nun auf die nächst tiefere Mauerkante und in die Kammer, in der zwei Mumien warten. Auf die Mauerkante darunter klettern und vorsichtig an den Rand hängen. Nach rechts hangeln und loslassen. Umdrehen und das gleiche Spiel noch einmal. Die beiden Mumien erledigen und dem Korridor links folgen, den Schalter benutzen. Zurück in den Raum mit den Mumien und hinüber zu dem Mauerabsatz und hinab zum Boden springen. Zwischen den Sitzgelegenheiten nach oben klettern bis zum grünen Vorsprung. Durch die Tür und den Skarabäus nehmen. Nun auf die Brücke links, das Siegel von Anubis nehmen.



Beim Schwimmen muß Lara immer ihren Luftvorrat im Auge behalten

Tauchen und zu dem Tunnel schwimmen. Bis zum Boden und dann vorwärts, bis sie wieder auftauchen kann. Luftvorrat erneuern und wieder hinab zum Boden, Extras einsammeln. Oben das Wasserbecken verlassen und die Mumie ausschalten. Dann den Absatz in der linken Ecke hinauf und durch die Passage. Zu den Stufen auf der rechten Seite des Hügels, diese hinauf. Oben in den Sphinx-Raum hinabspringen. Zu den Palmen und an der Säule die vier gesammelten Artefakte benutzen. Durch die Tür auf der linken Seite der Sphinx den Level verlassen.

Level 12: Das Heiligtum des Scion

Die Treppe hinauf und die beiden Mumien erledigen.



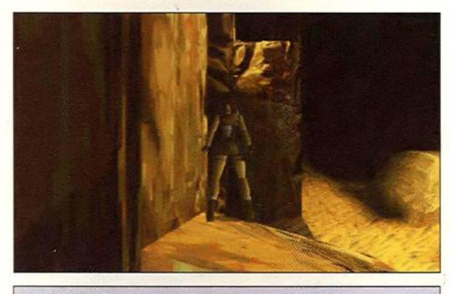
Zwei Mumien kommen die Treppe herunter. Den Magnums haben sie aber nicht viel entgegenzusetzen

Zu dem oberen Raum, vorwärts und nach rechts, dort die Rampe hinab und unten die Mumie beseitigen. Danach auf den angeschrägten Block nahe der erleuchteten Säule, weiter nach links und nach hinten auf die Säule weiter oben.



Der Sockel ist etwas heller als die Umgebung

So drehen, daß die Wand links ist und zur nächsten Säule springen. Weiter bis sie einen Riß in der Wand. Daran nach rechts hangeln und fallen lassen. Rechts die Stufen hoch, über einige Säulen hinweg und auf eine Mauerkante. Drei Sprünge vorwärts zum oberen Ende einer Treppe. Unten den Schalter benutzen.



Die Sprünge über die Sockel bringen Lara ein ums andere Mal zum Boden zurück

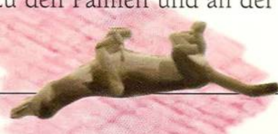
Den Dämon töten, bevor er die Plattform erreicht. Von der Ecke beim Schalter auf einen schmalen Mauervorsprung. Weiter links auf einer höheren Ebene liegt weitere Munition. Von dort aus weiter zum nächsten Mauervorsprung und wieder vorsichtig hinab auf den nächst tieferen. Hier umdrehen und zu dem sandigen Vorsprung. Rückwärts die Rutsche hinab, oben festhalten, um die Fallgeschwindigkeit zu reduzieren. Zwischen den Pfoten der Sphinx ist etwas Munition, und in einer Ecke sind zwei angeschliffene Spitzen. Auf den rechten Block klettern und von da aus nach links und immer weiter nach oben bis zu einer Serpentine. Schnell die Falle passieren. Dem Pfad folgen, den Schalter benutzen, den Dämonen töten. Zu dem Schalter zurück und zu dem Mauervorsprung rechts. Den gleichen Weg zurück und zu der Serpentine oberhalb der Säule. Vorsichtig auf diese hinab, zur Ecke drehen und über die Säule auf eine Rampe springen. Die Passage links von der Sphinx betreten. Zu der Rampe gehen. Umdrehen und rückwärts auf die abschüssige Ebene springen. Am Ende an der Kante festhalten, dann hinabfallen lassen. Nach links zu Vorsprung hangeln. Die Stufen auf der rechten Seite hinauf und zu der Rutsche hinab, nach dem goldenen Schlüssel tauchen. In der Nähe der Treppe in der Ecke an Land gehen und die Stufen bis nach oben hinauf.



Mumien, Monstren, Mutationen - in diesem Level bekommt Lara alles geboten

Die Schräge hinunter, springen und an der Brücke festhalten. Den goldenen Schlüssel im rechten Schloß an der Tür benutzen. In dem Raum den Zentauren töten. Das Ankh mitnehmen. Die Stufen wieder hinunter, ins Wasser springen und über die Treppe in der Ecke zur Sphinx zurückkehren. Dort auf die geneigte Mauererhebung vor der Sphinx, zur nächsten hinüber und rückwärts zum nächsten Vorsprung. Hinüber zu der sandigen Mauerkante und dort dem Weg folgen. An der Wand nach links drehen und zu einem anderen Vorsprung hinüber und zu einem weiteren am Ende. Von dort aus auf den Vorsprung links und zu einem Felsabsatz. Den Weg entlang. Den Tunnel betreten und den Steinquader rechts so schieben, daß sie um ihn herumkommt. Hinaufsteigen und weiter auf den nächsten Absatz, den Zentaur töten. Das Ankh mitnehmen. Zur Sphinx zurück. Die lange Rampe rechts hinab. Nahe der Sphinx die Panther-Mumie ausschalten, dann auf die Schräge und zu einem kleinen Platz am Hinterkopf der Sphinx. Bis nach oben auf die Sphinx und das erste Ankh benutzen. Dann hinab zur Vorderseite und dort das zweite Ankh benutzen, wieder nach oben und an der

TOMB RAIDER



linken Seite des Kopfes entlang, bis kein Weg mehr weiter führt. Nach unten zu dem schwebenden Gegenstand springen. Sie landet auf einem unsichtbaren Steg. Die Uzi mitnehmen und quer zu dem Absatz an der Klippe springen. Die Dämonen töten. Zurück zum Boden und durch die Tür zwischen den Beinen der Sphinx. Zu der Statue auf der rechten Seite tauchen, die Passage zwischen den Füßen durchqueren. Dort den Schalter benutzen und mit der Strömung wieder an die Wasseroberfläche. Auf den niedrigen Säulensockel klettern und zum nächsten hinüber, dann zu den Stufen auf der rechten Seite. Hier die Stufen hinauf und hinab in eine dunkle Höhle. Den Dämon töten. Dem Kopf auf der linken Seite zuwenden und vorsichtig auf den Mauerabsatz darunter hinab, dort umdrehen und zu dem Absatz nahe dem Kopf springen. Dort nach rechts dem Kopf zu und hinabspringen. Nach links, zurückspringen und die Rampe hinunter. Ins Wasser und von dort aus zu der rechten Statue, den Schalter benutzen. Wieder ins Wasser und durch die Passage zwischen den Füßen der linken Statue. Auftauchen, die lange Rampe hinauf und oben den Skarabäus einstecken. Zum Startraum des Levels und die beiden Panther-Mumien und den Zentaur töten. Den Skarabäus im Schloß anwenden.



Das Scion-Symbol ist der Levelausgang

Über die Rampe abwärts und durch das Loch nach oben in den Scion-Raum. Den Verfolger abwehren, danach die Stufen zum Scion hinauf. Hier ist der Ausgang aus dieser Ebene.

Level 13: Natlas Katakomben

Zum Wasserfall schwimmen und dahinter auftauchen. Dort den Tunnel hinab und den Schalter links benutzen.



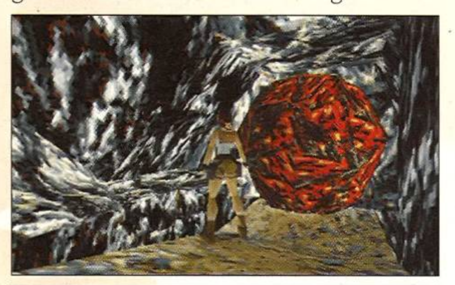
Der Schalter öffnet eine Tür hinter dem Wasserfall

Zum Wasserfall zurück, zur anderen Seite tauchen. In den Tunnel rechts von der Kiste gehen. Den Steinquader herausziehen, in die Passage dahinter gehen. Den Schalter benutzen. Zum Wasser zurück. Hinter den Wasserfall schwimmen. Die schräge Passage hinauf und zu einem Mauerabsatz mit einem Baustellenreiter springen. Dem Tunnel folgen bis zu einem Raum mit einem großen Gebäude mit Glasscheiben. In den nächsten Raum mit den zwei Baracken. Holzkiste in Richtung der Räder ziehen. Von der Kiste auf das Dach springen. In die hintere Ecke gehen. Im Inneren den Tunnel abwärts und den Schalter benutzen.



Noch sind die Schienen von einer Lore versperrt

Am Ende des Tunnels abwärts rutschen und am rechten Mauerabsatz festhalten, von dort zum Boden springen. Den Schienen bis durch die hölzerne Tür folgen. Zum ersten Baustellenreiter gehen, bis der große Felsbrocken zu rollen beginnt.



Genau an dieser Stelle sollte Lara NICHT stehen, denn gleich rollt der Stein los

Über erste Hürde springen und zur nächsten, springen wenn der Stein vorbei ist. Beim Überqueren der dritten Barrikade im Sprung nach rechts drehen und auf einer Anhöhe landen. Vorher speichern!



Ein Sturz in die Lavagrube bedeutet unweigerlich das Ende

In der Passage die Sicherung nehmen und weiter nach links. Vor dem Steinbrocken zurückweichen und nach links aus dem Weg springen. Den Hügel auf der linken Seite hinauf und dem Brocken ausweichen. Oben in das Loch springen in den Raum mit den zwei Steinen. Wieder auf den Hügel klettern und zurück zu dem Raum mit den Baracken.

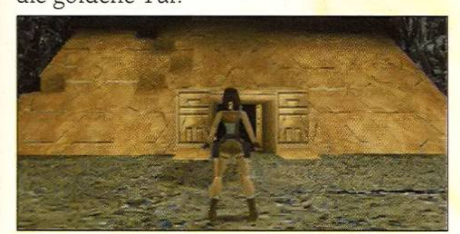


Die rechte Baracke verbirgt einen Felstunnel

Über das Wasser zum Boot, damit zu den Kisten übersetzen. An der linken Kiste hoch und in den Tunnel. Eine Kiste ist beweglich. Diese einmal ziehen und nach links schieben. Den Kasten dahinter zweimal ziehen und dann nach links. Im neuen Korridor den Schalter benutzen. Zum Bootsanleger und dem Tunnel rechts von den Kisten. Darin den Block schieben. Auf den Block und durch ein Loch klettern, den Schalter betätigen. Wieder hinunter und in den nächsten Raum, die Sicherung nehmen. Vom Bootsanleger zu dem Raum mit den Baracken gehen. In das linke Gebäude, dem Tunnel folgen bis zur Gabelung, nach links, den Schalter benutzen. Nahe der Gabelung die dritte Sicherung nehmen. Zu dem Raum mit der Glasstruktur und diese auf der rechten Seite betreten. Drinnen die Sicherungen in den Halterungen benutzen. Die zweite Baracke betreten, Pistolen mitnehmen und auf das Dach klettern, von dort aus in den Tunnel springen. Durch das Loch nach oben klettern. Rückwärts die Rampe hinunter und an der Kante festhalten, sobald sich die Falltür öffnet. Nach oben ziehen. Den Schalter benutzen, in den ersten Tunnel zurückkehren. Bis zum Ende gehen und vorsichtig hinunter, zum Bootsanleger schwimmen. Dort aus dem Wasser und in den Tunnel mit der Bohrmaschine. In den nächsten Tunnel, den Gegner erschießen. Vorher speichern! Vorwärts bis zur entfernten Rückwand, Schalter benutzen. Auf die andere Seite springen, eine Etage tiefer an einem Vorsprung festhalten. Die Anhöhe hinunter und an der Bodenkante festhalten. Loslassen und darunter bei der Felsspalte wieder zupacken. Von dort nach rechts zu einem Vorsprung hangeln. Rechts in den Lavaraum und zu dem Mauervorsprung links springen. Von Säule zu Säule springen, um über die Lava zu kommen. In den Tunnel in der rechten Wand wechseln. Den Steinquader schieben. Den Quader in seine ursprüngliche Position bringen und hinaufklettern. Zum Tunnel an der Ecke und hinunter zu den

TOMB RAIDER

Schienen, Schrotflinte einsammeln. Zurück und durch das Loch hinter dem Felsbrocken hinab, dann auf den Sockel im Lavatunnel hinüber. Nach rechts und über drei Sockel zu einem Tunnel weiter unten. Zum Fuß der Rampe rutschen und zum Mauerabsatz springen. Nach oben in einen Raum mit Sprengstoff. Eine Einheit ist beweglich. Diese in den nächsten Raum ziehen, einmal hinaus und einmal nach rechts, von dort noch einen Raum weiter, dreimal in die Richtung. Über die Sprengstoffkiste auf die andere Seite wechseln und sie noch dreimal weiter schieben, hinaufklettern und in den Tunnel springen. Bis ganz nach oben und auf den Absatz, von dort auf den Vorsprung rechts. Den Steinbrocken abwarten, dann hinein bis zum Schalter. Diesen benutzen. In den Sprengstoffraum zum neuen Weg. Dem Rocker die Uzis abnehmen. Den Hügel hinauf. Dem Tunnel in den nächsten Raum folgen und die breite Rampe hinauf. Den drei Felsbrocken ausweichen. Oben warten, bis aus der Tür der letzte Brocken kommt. Den Weg betreten und die Rampe hinaufgehen, in den nächsten Raum klettern. Auf den niedrigen Sockel, von dort auf den höheren und dann auf den Felsvorsprung. Zwei Sprünge nach links zu einem Raum auf der rechten Seite. Den Steinquader zweimal schieben, in die nächste Kammer gehen. Den Block zweimal schieben, in den tiefer gelegenen Raum gehen. Hier den Steinquader ziehen, auf die gegenüberliegende Seite wechseln und ihn einmal vorwärts schieben, den Schalter betätigen. Nach links in den Alkoven gehen. Dort nach links und hoch, geradeaus bis zum Quader und dann in die Passage auf der linken Seite. Den Block am Fuß der Treppe einmal vorwärts schieben und auf die Tür links zurennen. Den Schalter neben der Tür bewegen, dann die Treppe hinauf direkt durch die goldene Tür und dort durch das Loch im Boden. Weiter durch die Türen und die Waffen ziehen.
Den Gegner aus der Distanz erledigen. Den Absatz hinauf zu der Tür, die in die Pyramide führt. Oben nach links zur Wand und die Pyramide hinunter zu einem Tunnel rutschen. Den Schalter benutzen. Den Tunnel wieder verlassen und hinab bis zum Boden. Dort zum Irrgarten und durch die goldene Tür.

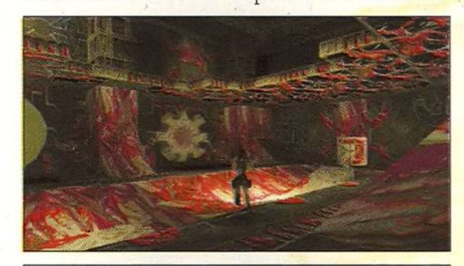


In der Pyramide befindet sich der Durchgang zum nächsten Level

Den Schlüssel mitnehmen und bei der Pyramide benutzen.

Level 14: Atlantis

Wenn es hell ist, den Raum betreten. Die Monster töten. Den Gang links von der mittleren Tür betreten. Den Flur hinauf und über die zentrale Brücke und Gitterplattform. Den Dämon im unteren Raum von oben erledigen. Hinunter springen, den Höllenhund töten. Den Schalter in der hinteren rechten Ecke der Gitterplattform benutzen.



Wieder ist eine der Brutglocken geplatzt und hat eine Kreatur freigesetzt

Den Schalter in der anderen Ecke betätigen. Wieder zur anderen Ecke zurück, durch die Tür und die Treppe hinab. Den Schalter benutzen. Zum neuen Weg gehen, die Monster unterwegs beseitigen, in den Tunnel wechseln. Am anderen Ende auf den Mauervorsprung, dann hinunter zu einem tiefer gelegenen Block und daran festhalten. Jetzt durch den Tunnel, auf den Vorsprung und durch das Loch fallen lassen. Unten umdrehen und dem Weg folgen bis zu einem Gitterabsatz. Umdrehen und zu dem Riß im Fels, daran festhalten. Zum Tunnel hangeln. Darin den Schalter drücken und zurück zum Gitterabsatz. Am Ende hinunter springen und am nächsten Absatz festhalten. Nach oben zum Tunnel. Von hier aus zu dem Sockel und dann auf den dunkleren Absatz an der Pyramide, dann weiter zum nächsten Absatz, dem Stein ausweichen. Der Sprung zu dem Absatz auf der rechten Seite mißlingt. Nach der Rutschpartie bis nach oben zur rechten Ecke klettern. Im Tunnel liegen Extras. Wieder hinaus und hinab zu der roten Tür, nach rechts und den Mauervorsprung hinauf. Zwei Ebenen weiter oben in dem Tunnel den Schalter betätigen. Dann zum Wasser zurück und tauchen. Unten den Schalter benutzen. Oben auf den schmalen Vorsprung links von der Rampe klettern. Von dort aus auf den Sockel und schließlich zur Pyramide. Schnell zur roten Tür, bevor sie sich wieder schließt. Eine Ebene und ein paar Stufen höher hinüber zu einer weiteren Tür. Dort die Passage hinauf, über die Eisenspitzen hinweg springen. Dahinter wieder tauchen. In der Kammer unter Wasser den Schalter betätigen. Durch die Tür wieder hinaus und zurück an die Oberfläche. Hinter der Falle nach rechts, um dort zur nächsten Ebene zu springen. Den Dämon töten. In den nächsten Tunnel. Am anderen Ende ins Wasser und zwischen den beiden Sphären hindurch zu dem Vorsprung. Dort hinauf und den Schalter in der rechten Ecke benutzen. Um die nächste Ecke links weiteren Schalter betätigen. Das Monster töten. Den Schalter in der letzten Ecke benutzen. Zur letzten Tür unter Wasser tauchen, dem langen Korridor mit den drei Türen folgen. In dem dunklen Tunnel die Rampe auf der linken Seite hinauf. Auf der rechten Seite kommt ein roter Korridor. Dort öffnet ein Schalter eine Tür. Den Steinquader herausziehen und gegen die linke Wand schieben. Danach zur roten Tür zurück und dort den Schalter noch einmal benutzen, dann durch die Tür. Den Tunnel betreten, der vorher von den Steinbrocken versperrt war. Den Dämon töten, auf den rechten Absatz springen. Der Tunnel führt zu einem Raum mit zwei Dämonen in Sphären. Jeweils einen freisetzen, in den Tunnel zurück und von da erledigen. Danach die Rampe hinunter und kurz vor Erreichen des Bodens springen, auf einer roten Ebene landen. Vorher speichern! Über den Tunnel zum nächsten Raum. Nach rechts zum Podest, den Dämon ausschalten. Dann zurück und zum linken Absatz, weiter zu einem schmalen Vorsprung. In dem Tunnel rechts einen weiteren Dämon töten. Wieder zurückgehen und in die glühende, gelbe Pfütze in der Mitte des Raumes springen. Zu dem Felsvorsprung und den Schalter oberhalb der Rampe drücken. Umdrehen und vorwärts, bis die Ebene in eine Schräge übergeht. Diese Stelle überspringen und anschließend den Steinblock herausziehen, um einen Tunnel zu öffnen. Die Falle passieren, die Dämonen töten. Dem Tunnel folgen und einige Stufen hinauf. Hier auf den Vorsprung auf der rechten Seite und von dort das fliegende Monster abschießen, nach links wenden und dort zur nächsten Ebene springen. In den Tunnel gehen. Oberhalb eines Absatzes in der rechten Ecke ist ein weiterer Tunnel, dort den Schalter betätigen, in den Lavaraum zurückkehren. Hinüber zur ersten Ebene und von dort auf den Sockel links. Zum nächsten Sockel links und mit Anlauf hinüber zu einer Tür. Hinauf klettern und den Schalter am Ende der Passage benutzen. Anschließend zum Mauerabsatz zurück und mehreren Sprüngen über die Sockel zum Tunnel. Bis in die Ecke des Raumes zu einer geheimen Tür. Den Hügel hinauf, dabei die drei angreifenden Kreaturen erschießen. Zur Hauptpassage zurück, nach rechts in den roten Tunnel. Zu der Passage weiter oben, bis zum Ende

TOMB RAIDER

gehen und zu der Ebene auf der rechten Seite springen. Die Passage betreten. Über die Rampe weiter bis zu dem selbsttätigen Mechanismus. Dem Steinbrocken nach links ausweichen. Den Weg fortsetzen. Den Block auf der linken Seite zweimal schieben, in den Tunnel rechts gehen und den rechten Schalter benutzen, schnell zurückspringen, um nicht durch die Falltür zu stürzen. Anschließend vorsichtig durch die Falltür hinunter. Vorwärts bewegen, bis der Steinbrocken kommt. Zurück und über das Loch hinwegspringen. Den Tunnel hinaufgehen und auf den Absatz links klettern, dort den Schalter benutzen. Danach zu den beiden Schaltern zurück und durch die neue Tür. Den Schalter in der Ecke betätigen. Bei der neuen Tür hinabrutschen in den nächsten Raum, zwei Monster erledigen. Den jetzt auftauchenden Doppelgänger nicht beschießen! Auf den Absatz rechts und auf den Steinsockel springen, dann zu dem Vorsprung bei der Tür, den Schalter benutzen. Dann umdrehen und zu dem sandigen Vorsprung, von dort auf die sandfarbene Säule und wieder zur sandfarbenen Ebene. Dort schnell zur Mitte, was dazu führt, daß das Double in die Fallgrube fällt. Falls sich die Tür vorher schließt, war Lara zu langsam und muß es noch einmal versuchen. Zu dem Felsvorsprung mit der Grube und dann weiter nach oben. Den Zentaur töten, dann das ankommende Monster. Weiter nach rechts bis ans Ende des Tunnels, den Schalter betätigen.



Diese außerirdisch anmutende Maschine liegt der Natla sehr am Herzen

Die linke Mauerkante entlang und den nächsten Schalter benutzen. Die herumliegende Munition ignorieren und schnell zum Eingang zurück und über die Brücke laufen. Die außerirdische Maschine benutzen.



Lara benutzt die Maschine und bekommt Ärger



Die Natla ist für eine Blondine ausgesprochen durchtrieben

Level 15: Die Große Pyramide



Der Kampf gegen diese Kreatur erfordert wirklich die ganze Frau

Die gewaltige Kreatur ist sehr schwer zu besiegen. Sofort nach Levelbeginn speichern! Lebensenerige auffüllen! Mit der Uzi oder der Schrotflinte angreifen. Den Angriffen ausweichen. Und nicht von der Kante stürzen! In dem unteren Raum ist viel Munition. Den roten Tunnel hinunterrutschen. Den Steinblock dreimal schieben, die Rampe hinauf und dort den Block einmal schieben. Zu dem Tunnel darüber klettern. Die Falle passieren, auf den zerbrechlichen Fußboden achten. Rechts weiter bis zu einem Steinquader, diesen vorwärts schieben. Danach zu der Kreuzung zurück und nach rechts bis hinter die Tür in einen Raum mit einem Steinblock. Diesen einmal ziehen und dann hinauf zum Tunnel. Dort nach links und wieder hinunter, den Block vorwärtsschieben und zurück zur roten Tür. Auf den Block steigen und den Schalter benutzen, umdrehen und in den nächsten Raum. Dort nach rechts und zu dem Absatz auf der Rampe. Von dort zum nächsten Absatz und mit einem dritten Sprung zu der langen Kante, welche die ganze Rampe kreuzt. Zurückspringen und die Brücke überqueren. Den Schalter auf der anderen Seite zweimal benutzen, so daß er wieder in der Ausgangsposition ist. Zurück zu den Mauervorsprüngen und nach links zum Tunneleingang. Ein Stück hinein, bis ein Felsbrocken kommt. Umdrehen und wieder hinaus, um auszuweichen. Noch einmal den Tunnel betreten, der Vorgang wiederholt sich. Am Ende des Tunnels auf der einsturzgefährdeten Kante abrollen. So schnell wie möglich herunter, bevor der Vorsprung in sich zusammenbricht. An die nächste Kante hängen und nach unten fallen lassen. Nach der Heilung um die nächste Ecke gehen. Auf den Scion schießen, bis er explodiert. Durch die nächste Tür, dort die drei Monster töten und dann hinunter zu den Felsen rechts von der Brücke springen. Durch das Loch nahe der Wand vorsichtig nach unten. Dort umdrehen und zu dem Felsriß springen, daran festhalten. Nach rechts hangeln. Ganz rechts außen fallen lassen und hinab zur Lava rutschen. Kurz vor der Ankunft rückwärts springen. In den nächsten Raum und zur rechten Seite des Hügels. Dort hinunter und warten, bis der Steinbrocken vorbei ist. An der schwingenden Schwertklinge vorbei springen und durch die Eisenspitzen gehen. Die Brücke mit zwei direkt aufeinander folgenden Sprüngen überqueren. An den Felsriß gegenüber klammern. Von dort nach rechts hangeln und über dem Vorsprung fallen lassen. Von hier aus rückwärts zu dem schrägen Sockel, dann zum nächsten. Von dort in den Tunnel auf der rechten Seite. Hindurch rennen, während der Boden nachgibt. Durch die Spalte springen. Nach rechts schnell die Rampe hinunter. Nach rechts die zweite Rampe hinunter. An der Klinge vorbeispringen. Von dem Vorsprung in den Tunnel. Der Lava ausweichen. Weiter bis sie zu einem Schalter, der eine Tür öffnet. Zurück zum Lavaloch. Ein Felsbrocken rollt etwas weiter oben vorbei. Wenn er vorbei ist, über das Loch springen und festhalten, bis auch der zweite Brocken durch ist. Anschließend hinauf und in den nächsten Raum. Eine Reihe von Felsvorsprüngen mit Flammen darauf sind zu überwinden. Nahe an der Wand halten.

Zu dem Feld vor der Klinge springen. Nach oben ziehen und über die Klinge hinweg in den Höhleneingang springen. Weiter in Richtung der Kante des Eingangsbereiches, einen Schritt zurücktreten und zu dem Wasserbecken unten springen. Durch den Tunnel in den nächsten Raum schwimmen. Weiter in das nächste Gewölbe. Natla mit den Uzis beschießen und dem Beschuß auszuweichen. Während des Kampfes immer wieder heilen! Die Rampe in der Ecke hinauf und zu der Passage springen, die zu einigen Säulen führt. Auf die nächste Säule springen, umdrehen und zu der Säule nach links. Von dort aus zur Säule unterhalb der Tür und hinauf in den Tunnel. Die Halle hinunter und am Ende vorsichtig auf die Säule hinab. Dort nach links zu dem Mauerabsatz unterhalb des Tunnels, in diesen hinein und vorwärts. Die lange Rampe hinunter und – Schluß!

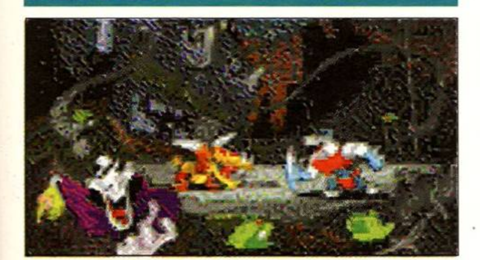


Cheats, Codes und Tricks

Battle Arena Toshinden

Wie heißt die Formel, die in allen Lebenslagen immer richtig ist? Wie lautet die Weisheit, die auch schon die größten Philosophen in wohlgesetzte Worte gefaßt haben? Welcher Stoßseufzer entfährt dem gebeutelten Spieler, wenn er endlich alle Special Moves zur Verfügung haben will?
Jawohl: *LIFEISUNFAIR* - und das, bitte schön, im Hauptmenü.

Battle Beast



Was für häßliches Getier

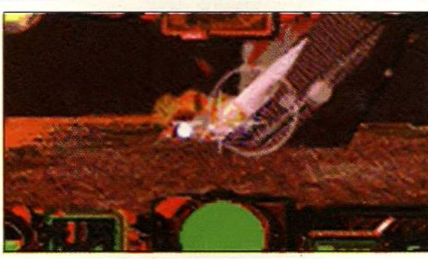
Den Kampf gegen die Kröte und andere Untiere gewinnt man mit diesen Codes:

Code	Wirkung
ITIHFO	drei Kampfrunden
EATEE	schaltet Morphing aus
ERHYHRLY	macht die Kröte schwach
AOFREOIO	öffnet alle Bonusräume
EHRTRR	räumt alle Bonusräume per Autofly aus

Blam! Machinehead

Ohne Paßwörter kein Durchkommen? Tja, nicht jeder kann mit dem Kopf durch die Wand. Mit den richtigen Codes allerdings schon: Damit man sich zu diesem Bravourstück auch noch ein schönes Auto leisten kann, haben die Programmierer netterweise auch an Codes gedacht; sie werden im Optionsmenü mit leichter Hand eingetippt:

Level	Mission	Code
1-1	Oil Wells	R9THHOLLUA
1-2	Quake City	L8HHVO1H21
1-3	Diffused Hangars	1QK11RHOJQ
2-1	Termite Swamps	MFC7GRVA4V
2-2	Termite Warren	EGW45MU4IQ
2-3	TermiteSwamps	IIGTYYVZJLUA
2-4	Infested Catacombs	GMBQBEFYYF
2-5	Termite Hive	NRÜ1GO7HOP
3-1	Mountain Pass	ZQLGHO7291
3-2	Ice Bound Highways	XRK3FOHUDG
3-3	Above the Clouds	13WNJOX6QD
3-4	Orbital HQ	SDNDKODPGG
4-1	Meadows of Deception	JIFSJON6HU
4-2	Citadel of Illusion	12JKHO1HNO
4-3	Core	O6GBHODMA
4-4	Un-Reality	SN39FO19QO
4-5	Completed	GRPIHOFGJC



Dran, drauf, drüber

Bleifuß 2

Der Bleifuß hilft natürlich auch dabei, die Rennen zu gewinnen. Noch einfacher geht es allerdings mit folgendem schönen Trick: Sofort nach dem Start den vierten Gang einlegen, etwa eine Sekunde warten, dann in den dritten Gang wechseln.
Siehe da - die Pole Position ist dem Schumacher-Nachwuchs sicher! Damit man sich zu diesem Bravourstück auch noch ein schönes Auto leisten kann, haben die Programmierer netterweise auch an Codes gedacht; sie werden im Optionsmenü eingetippt:

Code	Wirkung
TACAR	Bonus Car 1
TBCAR	Bonus Car 2
TCCAR	Bonus Car 3
TDCAR	Bonus Car 4
MRTRK	Strecke frei wählbar
CHMPA	Meisterschaft frei wählbar



Und jetzt schnell geschaltet

Bubble Bobble

Konsolen-Spieler kennen diese Art Cheat auswendig, auf dem PC ist sie eher die Ausnahme, deswegen aber nicht weniger wirksam. Gemeint sind die Pfeiltasten, die im Titelbildschirm in der folgenden Reihenfolge gedrückt werden: UNTEN; OBEN; UNTEN; OBEN; RECHTS; UNTEN; LINKS; UNTEN; OBEN; UNTEN.
Der Lohn der Mühe sind getunte Dinos, die sich mit ihren phänomenalen Eigenschaften auf ein außergewöhnlich langes Leben freuen können...

Bundesliga Manager 97

Auch in der neuen Saison werden die alten Bundesliga-Hasen und solche, die es werden wollen, eines wieder ganz deutlich zu spüren bekommen: chronischen Geldmangel. Dem kann allerdings mit einem eleganten Kniff abgeholfen werden: einfach auf dem Transfermarkt einen Spieler aussuchen und ihm ein Angebot machen. Während der Ball rollt, muß immer schön auf den „+ 5 Prozent"-Knopf geklickt werden. Keine Sorge, die Summe steht zwar bald auf - 2.000.000.000, aber das ändert sich nahezu schlagartig, wenn der clevere Manager den Ball sacht ins



Mit dem Kontostand läßt sich´s leben

Tor rollen läßt - dann nämlich wandert diese stolze Geldmenge als Guthaben auf das eigene Konto. Den Spieler erhält man als Dreingabe - Werbegeschenke sind ja schließlich „in". Wer jetzt kein Traumstadion baut, ist selber schuld...

Cheats, Codes und Tricks

Chaos Overlords

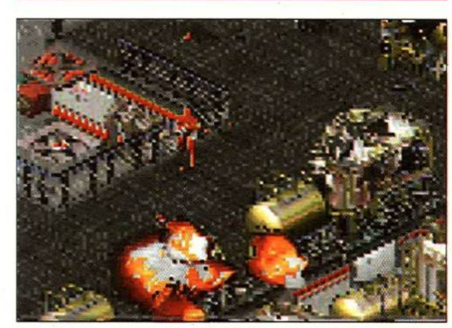
Namen sind Schall und Rauch? Von wegen: nomen est omen! Hier jedenfalls, denn mit der richtigen Buchstabenfolge in der Namenseingabe werden einige Dinge gleich viel einfacher:

SMGHUBBLE	macht alle Gangs in jedem Sektor sichtbar
SMGKICKAS	bringt fünf "groundzeros"
SMGMILD	heilt auch den Schwerstverletzten

Crusader: No Remorse

Keine Reue braucht zu zeigen, wer die folgenden Cheats kennt:

JASSICA16	aktiviert den Cheat-Modus
STRG-F10	macht unverwundbar
F10	bringt alles, was das Herz begehrt
STRG-L	zeigt den Aufenthaltsort



Jetzt geht´s rund

Der Vollständigkeit halber hier auch noch einmal die Start-Parameter, mit denen das Spiel aufgerufen werden kann:

-warp x	in Level x beginnen
-skill x	mit Schwierigkeitsgrad x spielen
warp x egg 250	bringt alle Waffen

Crusader: No Regret

Wer hier in altgewohnter Manier den Cheat-Aktivierungs-Code JASSICA!& eingibt, der wird es schnell bereuen, denn statt der ersehnten Cheats gibt es Weihnachtsmusik und acht Angreifer.Das neue Zauberwort lautet LOOSECANNON16, und schon gelten folgende nette Tasten:

F10 nach dem Ableben	macht tote Helden wieder lebendig
F10 vor dem Ableben	bringt Energie, Munition,Waffen und alle Items
F10 2x hintereinander	wie oben + 99mal Munition
STRG-F10	Unbesiegbarkeit

Achtung: Teleporterbenutzung hebt diesen Cheat auf!

Deadlock

Wie schön, daß auch unter den Fenstern des vorletzten Jahrgangs (besser bekannt als Windows 95) das Cheaten nicht vernachlässigt werden muß. Hier gibt es natürlich - wie könnte es auch anders sein - ein Fenster für das fachgerechte Schummeln; es wird mit der Tasten-Kombination STRG + F1 geöffnet. Mit den folgenden Codes geht dann alles viel leichter:

MAKE IT SO	bringt 1000 Credits und verbessert die Rohstoffvorkommen *(mit besten Grüßen von Captain P.)*
FRODO	beendet Forschung mit Erfolg
GOHTI	verbessert die Vermehrung
TOUCHE	läßt eine Endsequenz ablaufen

Death Rally

Wie der Name schon sagt: Hier gibt es mehr zu verlieren als den Siegerkranz. Aber was soll's, dafür gibt es auch einige hübsche Codewörter, und das sogar in zwei Kategorien.
Gruppe 1 läßt sich aus dem Spiel heraus, also während des Rennens, eintippen:

DRUB	macht unverwundbar
DREAD	bringt Munition ohne Ende
DRAG	verschafft viele Turbos
DRINK	sorgt für Treibstoff
DRUG	ist für eine Überraschung gut

Gruppe 2 ist dazu gedacht, im Spielermenü Anwendung zu finden:

DROOL	bringt eine halbe Million aufs Konto
DRAW	bringt immerhin noch einen Tausender
DROP	zieht zehn Punkte ab
DRIVE	schreibt zehn Punkte gut

Und wer bei der Eingabe des Spielernamens etwas angibt und sich DUKE NUKEM nennt, wird mit einer Rüstung belohnt...

Destruction Derby 2

Es nützt überhaupt nichts, in die Tastatur zu beißen oder mit Filzstift Smileys auf den Bildschirm zu malen - nur die richtigen Cheats bringen einen cleveren Rennfahrer nach vorne. Hier sind sie:

MACSrPOO	freie Streckenwahl
CREDITZ!	bringt Extras
ToNyPaRk	zeigt im Glücksfall ein Video, im Pechfall passiert nichts



Du heilig´s Blechle!

Eradicator

Schon in der Demoversion geht es hier ganz schön zur Sache. Aber nicht verzweifeln, schließlich gibt es auch hier einige nette Codewörter, die die wichtigen Dinge des Lebens und Überlebens herbeizaubern:

\FUSHIPI	schaltet die Unverwundbarkeit ein und wieder aus
\GUNS	bringt alle Waffen und jede Menge Munition
\BLOODLUST	wertet alle Waffen auf
\XMAS	legt alle Gegenstände unter den Weihnachtsbaum
\TUNNEL	schaltet die Kollisionsabfrage ein und aus



Das sollte jetzt kein Problem mehr sein

Auch in der Vollversion haben die Programmierer an die armen Spieler gedacht, nur lauten hier die magischen Codes etwas anders:

\RAGAMUFFIN	betätigt den Schalter zur Unverwundbarkeit
\ARMS	sorgt hier für die nötige Bewaffnung
\GIFTS	bringt sämtliche Items ins Spiel
\BLOAD	transportiert den Helden zum nächsten Level
\VICI	beschert Erfolgserlebnisse

Fatal Racing

Damit das Rennen doch nicht ganz so tödlich ausgeht, lassen sich im Menü „Konfiguration" und dort im Untermenü „Namen" Cheat-Codes eingeben. Hier sind die Zauberwörter:

MAYTE	bringt ein neues Auto
LOVEBUN	ein neues Auto ist der Lohn
TINKLE	o Wunder, ein neues Auto!
SUICYCO	wie wär's mit einem neuen Auto?
2X4B523P	hatten wir noch nicht: ein neues Auto
SUPERMAN	macht das Auto unzerstörbar
DR DEATH	macht das eigene Auto zum Killercar
GOLDBOY	kreiert neue Liga "Premier Club"
MRPRISE	kreiert neue Liga "Bonus Cup"
CUP WON	bringt den Spieler zum Schluß
ROLL EM	zeigt die Credits
DUEL	macht die andere Autos zu Killercars
TOPTUNES	spielt eine neue Musik
CINEMA	macht die Leinwand größer
REMOVE	hebt alle Cheats wiede auf
YOTARACE	verlängert den Rennkurs
FREAKY	macht die Welt bunter

FIFA 97

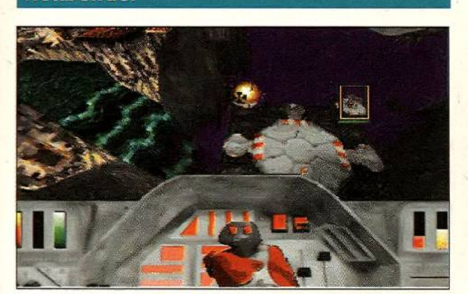
Ungestraft foulen, den Schiedrichter beleidigen oder rumpöbeln? - Aber sicher doch, sofern man einen Sündenbock auf der Bank sitzen hat, der die roten und gelben Karten brav für einen einsteckt! Ein Spieler, dem Sanktionen drohen, braucht nur sofort nach dem Pfiff des Unparteiischen ausgewechselt zu werden, dann bekommt der eingetauschte Bankspieler die Strafe aufgebrummt, während der „Rowdy" sich seiner Missetaten freuen kann.

Gearheads

Alle lieben Levelcodes - hier sind sie:

Level	Code
1	0000
2	3518
3	6382
4	8427
5	2385
6	5924
7	1267
8	7208
9	6532
10	5012
11	6511
12	8562

Hellbender



Komm doch!

Gewußt, wo ... die richtigen Tasten liegen, und schon gibt es hier einige Extras als Geschenk:

IMPUMPD	bringt alle Waffen
STEREOID	macht unverwundbar
URDEADx	bringt Waffe x (statt x eine Zahl von 1-9 eingeben)
TOTLPWR	lädt die Energie auf
MAXMEUP	lädt die Rüstung auf
AUTEMx	beamt auf Planeten x (statt x eine Zahl von 0-8 eingeben)
IMSTUCK	führt zum erfolgreichen Beenden der Mission und zum nächsten Planeten

Hind

Den richtigen Namen muß man haben, dann gibt es auch soviel Munition, wie das Herz begehrt. Wer sich unter folgenden Pseudonymen im Bordbuch als Pilot einträgt, der wird nie wieder unter Munitionsknappheit leiden:Lewis-Polar, Lisa Harwood, Swilmeist, Jonny Five
Ganz Vermessene melden sich gleich als „Robo-Cop" im Pilotensitz an, dann gibt es nämlich noch unendlich viel Treibstoff und ewiges Leben dazu.

Lemmings Paintball

Da sind sie wieder, die süßen, kleinen Knuddelviecher - und jetzt sogar für Windows! Da schlägt das Herz des Wanderfreunds höher, und die Augen aller Fans von grünen Haaren leuchten...

FUN		
1	Easy Zone	0440650859
2	Difficult (Not)	0440650795
3	Flag On A Hill	0440650987
4	Only Built For Lemming Use	0440650923
5	Halt! Who Goes There?	0457428331
6	Moonbase Alpha	0457428267
7	2-1 Against	0457428459
8	But The Flag's Over There	0457428395
9	What Happens When I Stand Here?	0508021867
10	Float To Victory	0508021803
11	Just Slide	0508021995
12	Fly The Flags	0508021931
13	What Does This Button Here Do?	0524799339
14	Fun Switch In Time	0524799275
15	Here... There... Oh Anywhere	0524799467
16	Time Flies	0524799403
17	Oh Blast	0038521963
18	Cods Law	0038521899
19	Boncy, Bouncy	0038522091
20	Bouncy To Victory	0038522027
21	Bouncy To Victory	20055299435
22	Happy Days	0055299371
23	Lem Gambino	0055299563
24	Next We Have Cuddly Lemming	0055299499
25	Mamamia The Ground Is Moving	0105892971



Das Wandern ist des Lemmings Lust

TRICKY		
1	Lower ThatWall	0105892971
2	One Of Our Lemmings Is Missing	0089115754
3	Switch In Time 2	0072338537
4	Delicate Sound of Lemming	0055561320
5	Indiana Lemming	0173001839
6	The Booby Trap	0156224622
7	Even Lemmings Get The Blues	0139447405
8	Comfortably Green	0122670188
9	Snow Joke	0107990123
10	High Tower	0091212906
11	Well, He Can't Get All Of Us!	0074435689
12	Easy Peasy Lemming Squeezy?	0056658472
13	Come Fly With Me	0175098991
14	A Balloon Too Soon	0158321774
15	What Could Possibly Be In Here!	0141544557
16	Four Lemmings And A Flag	0124767340
17	Hide And Seek	0101698667
18	Lemmings Long Legs	0084921450
19	The Red Lemming Connection	0068144233
20	Wasn't There A Switch Here?	0051367016
21	Icelem Cometh	0168807535
22	State Of Mind	0152030318
23	Oh Blast and Double Blast!	0135253101
24	Go Forth And Multiply	0118475884
25	Mission Control	0103795819
26	If You Can't Beat 'em, Join 'em	0087018602

Links LS

Auch Golfspielen kann aggressiv machen, aber das muß sich ja nicht auf die Realität auswirken. Zum Abreagieren installiert man vor Spielende einfach etwa in 40 Fuß Entfernung eine „Custom"-Kamera. Und jetzt: draufhauen und sich wohlfühlen - schon ist die Linse Matsch...

Cheats, Codes und Tricks

Master of Orion 2

Wer während des Spiels die ALT-Taste betätigt, wird mit folgenden Codes sicherlich Meister:

EINSTEIN	aktiviert alle Entwicklungen
MENLO	treibt die Forschung voran
ISEEALL	alle Planeten und Spieler werden gezeigt
SCORE	teilt den Punktestand mit
MOOLA	1000 BC



Die Technik macht´s

MegaRace 2

Die folgenden Codewörter können nicht im Spiel eingegeben werden; sie werden einfach an den Startbefehl angehängt. Dabei kann man frei kombinieren, und so könnte das dann beispielsweise aussehen: megarace game money speed.

speed	sorgt für ein schnelleres Auto
money	schaufelt 99.999 aufs Konto
map	blendet im Spiel eine Karte ein
game	läßt das Intro wegfallen
nolance	boykottiert Lance Boyle

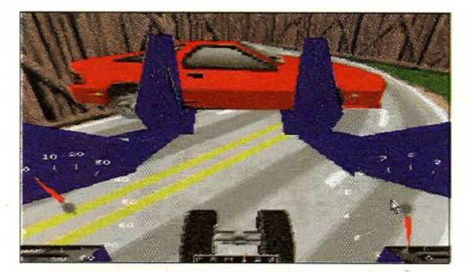
Missionforce: Cyberstorm

Hier gilt es, ein wenig in den Dateien herumzumanipulieren. Gefragt ist die Datei CSTORM.INI. Um an die begehrten Wirkungen zu kommen, müssen folgende Codes dieser Datei in einer eigenen Zeile angefügt werden:

It's Good To Be The King	läßt Megacredits erscheinen
Heal Me	heilt alle Hercs und Piloten
Brown Noser	läßt den nächsten Rang weg
Herc Me	alle Hercs werden käuflich

Monster Truck Madness

Nun heißen sie schon Monster Trucks, die heißen Öfen, und sind immer noch nicht monsterhaft genug? Kein Problem! Man tippt einfach während des Spiels TREX ein, und schon sitzt man am Steuer eines autoknackenden Dinosauriers. Mit der Tasten-Kombination STRG + 3 bekommt man auch noch die Außenansicht der Jurassic-Truck-Geschichte. Über den Einsatz der Taste H gibt es mehrere Gerüchte. Man sollte einfach mal folgendes ausprobieren: den Truck irgendwo in die Tiefe stürzen lassen und im freien Fall „H“ drücken.
Auch hier kommen dann Saurier ins Spiel - nicht immer, aber immer öfter!



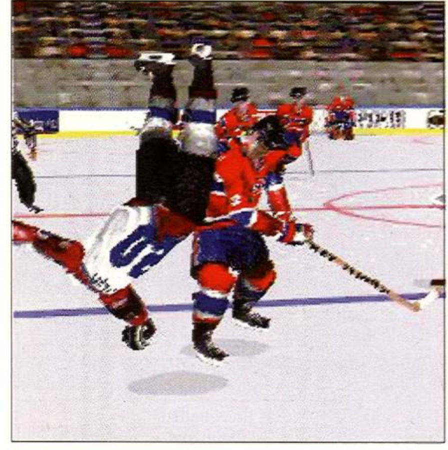
Dino macht´s möglich

Necrodome

Eine Menge praktischer Cheatcodes hält auch dieses hübsche Spiel bereit. Und so geht's: Zuerst die Taste T drücken, dann den Cheatcode eingeben und schließlich mit Enter bestätigen. Na bitte!

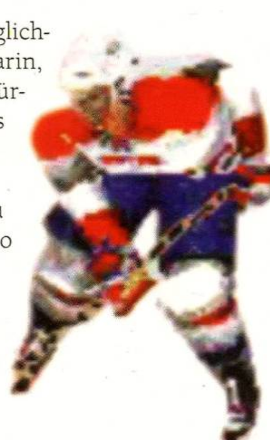
EXCALIBUR	aktiviert alle Waffen
SMALLROCKS	sorgt für neue Munition
VERYSMALL ROCKS	sorgt für unendlich viel Munition
SHRUBBERY	bringt alle Gegenstände
RABBIT	lädt die Schilde auf
IGOTBETTER	bringt neue Lebensenergie
KNIGHT	macht unverwundbar
CAMELOT	räumt die Arena
ALREADY GOTONE	bringt alle Arenen ins Spiel

NHL Hockey 97



Eine Schwalbe macht noch keinen Sieger

Tore schießen leichtgemacht - mit ein wenig Geschick und den richtigen Tricks läßt sich der Puck fast so einfach einlochen wie ein Golfball...
Die eine Möglichkeit ist, einen schnellen Stürmer in die Verteidigungszone der gegnerischen Mannschaft zu schicken und so hart wie möglich auf das Tor zu zielen. Im besten Fall kommt der Puck zurück, weil er vom Tormann abprallt, und dann läßt er sich gemütlich in die eine oder andere Ecke setzen.
Die andere Möglichkeit besteht darin, einen fixen Stürmer hinter das Tor der gegnerischen Mannschaft laufen zu lassen und es so zu umrunden. Bei ausreichender Schnelligkeit kann jetzt der Puck direkt am Tormann vorbei ins Netz befördert werden.



Und so sieht eine siegreiche Mannschaft aus:

	1. Linie	2. Linie	3. Linie	4. Linie
Flügel links	Jari Kurri NYR	Keith Tkatchuk PHX	Petr Nedved PIT	Teemu Selänne ANA
Center	Wayne Gretzky NYR	Mario Lemieux PIT	Mark Messier NYR	Eric Lindros PHI
Flügel rechts	Peter Bondra WSH	Jaromir Jagr PIT	Pavel Bure VAN	Alexei Kovalev NYR
Defender links	Paul Coffey DET	Al Macinnis STL	Ulf Samuelsson NYR	
Defender rechts	Ray Bourque BOS	Chris Chelios CHI	Larry Murphy TOR	
Goalie	Patrick Roy COL	Ed Belfour CHI		

Pole Position

Um hier ein erfolgreicher Rennfahrer zu werden, muß man sich seine Cheats erst selber einbauen, und das geht so:
Mit einem Editor in der Datei F1.CFG in der dritten Zeile das Wort CHEATS eingeben. Achtung, die Großbuchstaben sind enorm wichtig! Wenn jetzt das Spiel noch einmal gestartet wird, lassen sich vom Hauptbildschirm, also aus dem Büro

heraus, folgende Tasten-Kombinationen mit durchschlagener Wirkung eintippen:

SHIFT-f	Rennen frei wählbar
SHIFT-R	kostenlose Reparatur der eigenen Wagen
SHIFT-N	kein Geld mehr
SHIFT-M	mehr Geld - und zwar 150 Millionen!
SHIFT-Y	Ersatzteile bis zum Abwinken
SHIFT-T	Zeitsprung um einen Tag in die Zukunft
SHIFT-S	Teamsperrung nach Wahl
SHIFT-ENTF	ebenso
SHIFT-1	freie Saisonwahl
SHIFT-F1	Blick in den Arbeitsspeicher

Rainbow Islands

Hier ein Cheat für alle, die ihre Finger beweglich halten wollen - die folgenden Codes müssen nämlich im Titelbild schnell eingegeben werden. Viel Spaß!

SSSLLRRS	macht die Regenbogen schneller
BLRBJSBJ	macht das Sprite schneller
RJSBJSBR	aus einem Regenbogen mach zwei Regenbogen
BJBJBJRS	Tip 1LJLSLBLSTip 2
SJBLRJSR	bringt unerschöpfliche Continues bis zum sechsten Level
LBSJRLJL	bringt nicht unerschöpfliche Continues nach dem sechsten Level
RRLLBBJS	bringt eine Handvoll Dollars
RRRRSBSJ	bringt eine Handvoll Dollars mehr und Continues
SRBJSLSB	bringt mal ganz was anderes

Schleichfahrt

Der clevere Kapitän schleicht sich nicht, wenn's brenzlig wird, er schummelt, und zwar auf die ganz elegante Weise: nämlich indem er einfach in die Dateien einsteigt und dort ein wenig herummanipuliert. Hier geht das so:



So macht´s Spaß

Man wechselt ins DAT\SAVE-Verzeichnis und lädt den gewünschten Speicherstand x mit dem Namen SAVx.DES in einen beliebigen Texteditor. Nun kann der Kontostand (hinter „Credit") oder was das Herz sonst begehrt geändert werden. Speichern nicht vergessen, und schon wird die Schleichfahrt zur Schlittenfahrt mit den Gegnern!

Shattered Steel

Waffen sind ein zentrales Element hier: Hat man sie, sieht's gut aus, hat man sie nicht, ist's zappenduster. Aber wir wollen mal nicht so sein und allen, die sie bis jetzt noch nicht haben, hilfreich unter die Arme greifen. Codes dafür gibt es nämlich im Überfluß: Man betätigt einfach die RETURN-Taste, und kurz darauf zeigt sich auch schon ein Eingabe-Cursor, der auf die folgenden Zauberwörter reagiert. Danach braucht man die neuen Spielzeuge nur noch durch Darüberlaufen und Feuerknopf-Drücken einzusammeln, und das ganz ohne Waffenschein.

FNORD	210-mm-Haubitze
BLIPPLEBLOOPS	Schnellfeuerlaser
RATSNEST	mittelschwerer Laser
NUMBERCHANGER	Rollminen
CGQ	8 große Raketen
GFY	18 kleine Raketen
BCUA	18 große Raketen
DINGLEBERRY	schwerer Laser
KWAHAMOT	Radar-Raketen
FISHHEADS	Infrarot-Raketen
BUMSAUCE	schweres Plasma
NAPALMIN THEMORNING	Fuel-to-Air Mortar
EATMYSHORTS	Mörser
KICKSOMEBUTT	schweres Plasma plus Raketen
TINKERBELL	Novakanone
DOGAN	120-mm-Kanone
CURVEDLINES	50-mm-Gatling
HARDCORE	30-mm-Gatling
BIGONES	70-mm-Gatling
STOOL	Minenwerfer
CHERNOBYL	Atombombe

Aber natürlich gibt es außer Waffen auch noch andere Goodies:

GONZALES	macht dem Runner Beine
RUNCORRECT	macht dem Runner noch mehr Beine
RAGNAROK	macht den Runner alle
SMITE	zerstört ein ausgewähltes Ziel
CAPONE	schafft 5 Hilfs-Runner
HENCHMAN	schafft Hilfs-Shiva
PYROTEK	sorgt für heiße Füße
LOCKANDLOAD	lädt die Waffen
IMOUTTAHERE	sorgt für den Sieg
RODRIGO	bringt zwei Chopper
MONKEYSLUNCH	überraschung
BUI	Teleportertor aufstellen
TELEPORT (1-152) (1-152)	sorgt für Bewegungs freiheit auf der Karte
PLAY CD xx	spielt Musik Nr. xx
SKY xx	färbt den Himmel in Farbe xx

Sim City 2000

Auf ins nächste Jahrtausend mit der Traumstadt - oder Alptraumstadt, je nachdem. Nicht alle der folgenden Cheats sind praktisch, aber jedenfalls sind alle lustig- oder?

>Sim City 2000 für Windows: Auf den obersten Balken klicken, dann Code eintippen	
OIVAIZMIR	Debug-Funktion
GOMORRAH	Atom-Katastrophe
BUDDAMUS	GGG - ganz viel Geld
MOSES	stoppt die Sintflut
MRSOLEARY	es brennt
Sim City 2000 für Win 95:	
IMACHEAT	GGG - ganz viel Geld
PRISCILLA	Debug-Funktion
für beide:	
GILMARTIN	Militärbasis
NOAH	startet die Sintflut
CASS	Geld oder Katastrophe (die Chancen stehen 75:15)
FUND	GGG
JOKE	für alle, die sonst gar nichts mehr zu lachen haben



Das Säckel ist voll

Sim Copter

Hubschrauberfliegen macht gleich noch einmal soviel Spaß, wenn es einige nette Extras gibt, die sich mit der Tastenkombination STRG-ALT-X aufrufen lassen. Wichtig ist beim Eintippen, die Groß- und Kleinschreibung genau einzuhalten.

Gas does grow on trees	sorgt für ausreichend Treibstoff
superpowermultiply	mit SHIFT-Taste: Zeitraffer
I'm the CEO of McDonnell Douglas	sorgt für freie Hubi-Wahl im Helikopter-Katalog-
Screen mit den Zahlen von 1 - 9	
1	Bell 206 JetRanger
2	MD 500
3	Apache
4	Bell 212
5	Schweizer 300
6	Agusta 109 A
7	Dauphin 2
8	MD Explorer
9	MD 52ON

Cheats, Codes und Tricks

Ein nettes Feature für Apache-Flieger: Wer einem UFO begegnet, wird feststellen, daß sich auch die Bewaffnung geändert hat, schließlich gilt es, Szenarios à la „Independance Day" zu verhindern!
Und wer eine Anregung für eine originelle Liebeserklärung sucht, der tippe nach dem Cheat-Aktivator STRG-ALT-X mal PAMCAREYGOLDMAN; die Ehefrau des Chefprogrammierers jedenfalls ist wahrscheinlich ziemlich begeistert darüber, daß daraufhin ein Bild von ihr alle Plakatflächen der Sim-Stadt ziert...



Einfach nur eintragen

Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels

Ein ganzes Cheat-Menü haben die Programmierer freundlicherweise hier eingebaut. Um es zu aktivieren, wird im Screen mit den beiden Türen INEEDHELP eingetippt. Nun stehen folgende Cheats zur Auswahl:

Invincible Player	macht unverwundbar
Invincible Terminators	macht den Gegner unverwundbar
Easy Close Assault	macht den Nahkampf leichter
Player Always Wins	macht alles ganz einfach
No New Stealer	dezimiert die Genestealer langsam, aber sicher
Infinite Ammo	bringt unendlich viel Munition
No Jams or Malfunctions	beseitigt alle Schwierigkeiten mit den Waffen

Terminator: SkyNET

Hier lautet die zauberhafte Tastenkombination ALT und Backslash - also \.
Nun bringen die folgenden Codes, jeweils bestätigt mit der ENTER-Taste, nette Extras:

ARNOLD	bringt alle Waffen
SUPERUZI	bringt eben diese
ILLBEBACK	zum nächsten Level
ICANTSEE	für alle, die eine Lupe brauchen
WHOAMI	verrät den Namen des Spielers
COUNTERS	verrät die Koordinaten
GARBLE	Cheats deaktivieren

Time Commando

Mit dem Paßwort COMMANDO läßt sich übrigens ein Bonuslevel öffnen, in dem heiße Kämpfe gegen das eigene Spiegelbild und gegen die Cyberfrau stattfinden.
Zeitreisen leichtgemacht mit folgenden Paßwörtern in zwei Versionen:

Level	Code	oder Code
Rom	UDELWYHA	QJSLVABL
Japan	MZUYDCJF	MNNBYWDX
Europa Mittelalter	GTTNCYBT	GBWWSIFR
Conquistadoren	DHQSSFIK	EPYIGENJ
Wildwest	IPNRWRJK	CPVBNUCN
Weltkriege	NVJLKDHJ	ORAYNWBA
Zukunft	NHZHWPFC	SPCPMDHH
Außerhalb der Zeit	NJZQGADH	LNHEGAIK

Warcraft II Expansion Set

Auf in den Kampf, Torero - mit neuer Musik macht das gleich doppelt soviel Spaß. Einfach DISCO eintippen, schon stimmt der Rhythmus wieder.

War Wind

Auch der Nachfolger von WarCraft wartet mit zwei netten kleinen Cheat-Codes auf. Aber auch hier haben die Programmierer vor das Funktionieren das Betätigen der Return-Taste gesetzt. Nur dadurch erscheint nämlich der Cursur, bei dem man etwas eintippen kann. Anschließend wird mit Return bestätigt, also: RETURN, Cheatcode, RETURN.

!the sun also rises	die Sonne geht auf, und die Karte wird sichtbar
!golden boy	bringt 5000 Credits
!pump an arm	macht angesehen
!come all ye faithful	sorgt für Rekruten
!on a mission from gawd	baut und baut und baut
!the great pumpkin	und schon ist der Sieg errungen

WipEout



Auf geht´s

Nur fliegen ist schöner, aber auch das geht hier ganz einfach: Wer statt eines flotten Boliden einmal einen X-Wing-Gleiter unter seinem Allerwertesten spüren möchte, der gibt im Spiel einfach „X'APDGHOST" ein - schon kann er abheben.

Syndicate Wars

Auch ohne Energie funktioniert der Tarnschild prima, wenn folgender Trick angewandt wird: Benutzt man zuerst den Tarnschild und dann den Überzeugungsstrahler, braucht der Schild keine Energie mehr. Das gilt übrigens sowohl für Agenten wie auch für Kultisten. Wenn Energiesparen doch immer so einfach wäre ...

Sehr praktisch ist es auch, eine Mission zu überspringen, wenn sie partout nicht zu schaffen ist. Das geht mit der Tastenkombination ALT + C. Danach meldet das Spiel, daß die Mission erledigt sei. Mit der SPACE-Taste kommt man sogar noch in den Genuß der Gewinn-Animation.



Wer kann da noch widerstehen?

Super-Software-Zeitschriften
Jetzt GRATIS testen!

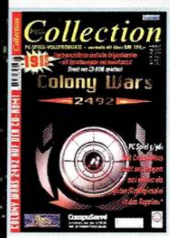
DOS TREND Magazin



Das **weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette"!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) **oder** mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 – 14 ausgewählte Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

BG Collection



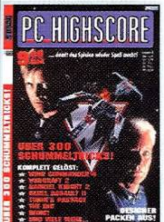
Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80





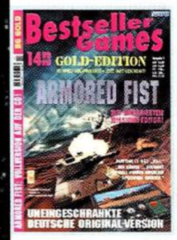
PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

	Nr.	Titel	Preis
☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

	Nr.	Titel	Preis
☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"** – **4 Monate (2 Ausgaben)** **gratis, statt DM 19,60***

oder

☐ [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM** – **4 Monate (2 Ausgaben)** **gratis, statt DM 29,60***

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** – **4 Monate (2 Ausgaben)** **gratis, statt DM 25,98***

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** – **4 Monate (2 Ausgaben)** **gratis, statt DM 19,98***

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** – **4 Monate (2 Ausgaben)** **gratis, statt DM 29,98***

☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** – **2 Monate (2 Ausgaben)** **gratis, statt DM 39,60***

☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** – **6 Monate (2 Ausgaben)** **gratis, statt DM 19,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ____________________

Bank ____________ Ort ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ____________________

Vorname ____________________

Straße ____________________

Plz./Ort ____________________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden und einsenden an:
PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 0 76 31 / 360-0 · Telefax: 0 76 31 / 360-444